TV GAME & PC GAME

电子游戏与电脑游戏

本期特大新闻： 世嘉公司新主机定名为DREAM CAST

最终幻想Ⅷ发售日已经确定

现代电子技术



1998·7

惑星攻击队

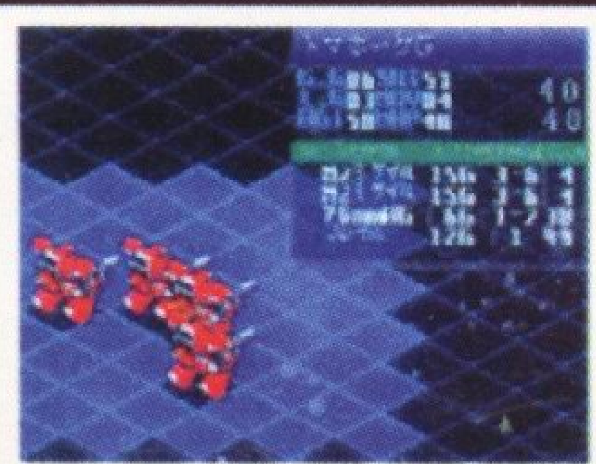
育成十战略

角色育成 GAME
与超本格派战略 SLG 的
最完美结合!



机种：PS　类型：SLG　厂商：FAMILY SOFT　媒体：CD-ROM







宇宙历 97 年，地球国际联邦的特殊部队开始活跃，而在宇宙战争中受伤退役的“骑兵”则成为该部队的教官。训练地点位于火星的轨道上，内容则极为广博。

目前，接受训练的是作为特殊部队候补生的四名少女，她们有的是政府高官的女儿，有的则是武器制造会社社长的千金，想将这些不可一视、娇生惯养的大小姐培养成合格的战士可不是件容易的事。究竟最后谁能脱颖而出，成为真正的宇宙卫士呢?

超豪华映像制作组，声优阵大集结!

●角色设定：石田敦子；机械设定：大仓雅彦
●作画监督：山根理宏
●声优阵：丹下樱/冬马由美/中山真奈美/笠原留美/井上喜久子/新山志保/绿川光/井上真树夫

卷首语

匆匆两年过去了，在新老读者朋友的热情支持下，“电子游戏与电脑游戏”已在这条宿命般的不归路上走过了730个日日夜夜，这条路我们走得坚实，走得稳健，走得实在。对了，就是“实在”！这两个字代表了我们一贯的风格，也将成为我们永远的追求。还是两年前的那句话，我们不想争作什么老大，也不想证明什么！我们不浮夸，不炫耀，但也不会妄自菲薄。我们不会吃老本来欺骗读者的“银子”，更不会凭名气来玩弄读者的心理，我们只会用不懈的努力以赢得更多的知心朋友。“电子游戏与电脑游戏”的前途是远大的、光明的，因为我们有绝对的实力，也有绝对的自信，更因为我们身后有着广大读者殷切的期望！

(月刊)1998年第7期(总第98期)　　1998年7月1日出版

现代电子技术
电子游戏与电脑游戏

☆业界传真 COMING SOON

☆新作指南 NEWEST GUIDE

☆超攻略道场 FIGHTING LAND

☆漫园 COMIC PARK

☆纵横四海 COLUMN

☆编读往来 EDITOR & READER

☆广告 ADVERTISEMENT



主办单位：陕西省电子技术情报站
主编：张忠智
执行主编：张建军
策划总监：冠文
责任编辑：KING
美术编辑：陈世杰
编辑出版：陕西电子杂志社
西安小寨纬二街西段8号
发行部地址：西安市雁塔路南段11号
邮编：710054
广告业务及咨询电话：029－3286978
印刷：西安新华印刷厂
刊号：CN61－1224/TN
ISSN 1004－373X
广告登记证号：陕工商广字01－036号
定价 6.50元

致读者

《电子游戏最新指南与攻略(3)》已经上市，内容比以往更为精彩，有意购买本书的朋友请与西安发行部联系。

自本期起，杂志的部分栏目进行了一定的调整，不知大家是否喜欢，请来信与我们联系，以便杂志能够办得更加出色。

游戏业界 NEWS DIGEST 新闻摘要



梦幻阵容(Dreamcast)
——世嘉新主机资料





SEGA 新主机名字终于确定。根据业内人士的肯定，世嘉新主机名字将会叫做—DREAMCASTtm，而并非一直流传中的 DURAL 或 KATANA。至于 DREAMCASTtm 的推出日期，据 5 月 16 日出版的日本商业及工业新闻报导中透露，将暂定于今年的 11 月左右；而售价方面，则预算在 2 万至 3 万日元之间（约 150 至 230 美元）。另外，传闻 SEGA 大会在本月 28 日，于亚特兰大所举行的 E³ 中展示 DREAMCASTtm 主机的外形，不过亦传闻当日只会邀请读者、经销商及业内人士入场观看。

据世嘉社长入交昭一郎表示：“在全世界各位玩家的支持下，SEGA 也将于 2001 年迎来创业的 50 周年。我与各个部门的制作者一起着眼于‘21 世纪究竟会展开怎样的局面?’及‘用户追求的是什么’而展开新家用机种的开发。为了实现这一点，我们与世界级的几个大企业携手进行研究开发，集合了最强最高的技术力而推出了‘Dreamcast’。我们认为今后的游戏软件将有着各种各样的版本与形态。在这点上我们相信‘Dreamcast’将超越时空，创造出独特的新游戏形态。”

长久以来，关于世嘉新机种的传闻不断，各界玩家都将目光集中在这方面的消息上。“Dreamcast”的诞生无疑代表了一个家用游戏机新时代的到来，其意义之深远是不言而喻的。

梦幻阵容 机能大公开

CPU	SH4：128 位 RISC CPU（主频 200MHz 360MIPS/1.4GFLOPS）
图形处理器	PowerVR2(CG 画面性能：300 万 POLYGON 以上/秒)
音源	超级 32 位 RISC CP(64 通道 ADPCM)
主内存	16Mbyte(64MMbit SD-RAM×2)
MODEM	V34(33.6Kbps)
操作系统	Mircrosoft(R)Windows(R)CE
媒体	CD-ROM
CD-ROM DRIVER	最高 12 倍速
最大同时发色数	约 1677 万色
画面表示处理机能	
Bump Mapping	凹凸的生成
Fog	雾效果
Alpha-Blending	半透明效果
Mip Mapping	POLYGON 物体间的影像绘制处理
Tri-Linear Filtering	线条图案描绘生成技术
Anti Aliasing	轮廊平滑功能
Environment Mapping	场景质感技术
specular Effect	光反射效果
数据存储方法	使用 PDA
其他机能	计时机能
机体最大尺寸	190mm(W)×195mm(H)×78mm(D)
机体重量	2.0kg



PDA 的主要参数	
CPU	超省电 8 位
内存	128Kbyte
显示(LCD)	48dot(W)×32dot(H)
显示尺寸	37mm(W)×26mm(H)
机体尺寸	47mm(W)×80mm(H)×16mm(D)
电源	干电池 2 节、有自动关机机能
音源	PWM 音源 1ch
重量	45g

《FFⅧ》发表会召开

5月15日，PS用软件RPG大作《FANAL FANTASY Ⅷ》的发表会召开了。

大会是在下午三时开始的。会场的接待处一早就聚集了到场要一睹新作的人士。由于这次发表会只有持邀请卡的人士才可以进场，所以实际到场的人士却不太多，其中包括各杂志社的记者、电视台的摄影师及多家海外杂志社的记者。



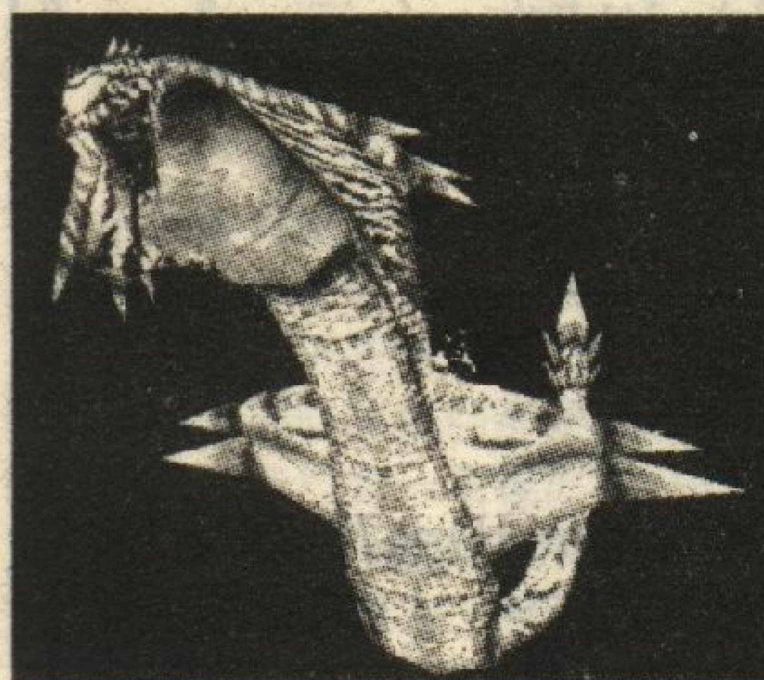
进入接待处，可看见柜台两旁分别了两张大海报。海报上的人物就是这集《FFⅧ》中的两位男主角的全身彩照。在会场上的演讲台后除了持有SQUARE的公司标志外还挂上了《FFⅧ》的标志。一如《FF》系列的传统，《FF》每集游戏标志中央的图案均代表游戏的主题，本集标志的中央的图案是一对相拥的男女，相信本作的主题应该是爱了。



▲男主人公手持他的独特武器——GUNBLADE。



▲本作的主人公是一个年仅十七岁的英俊少年。



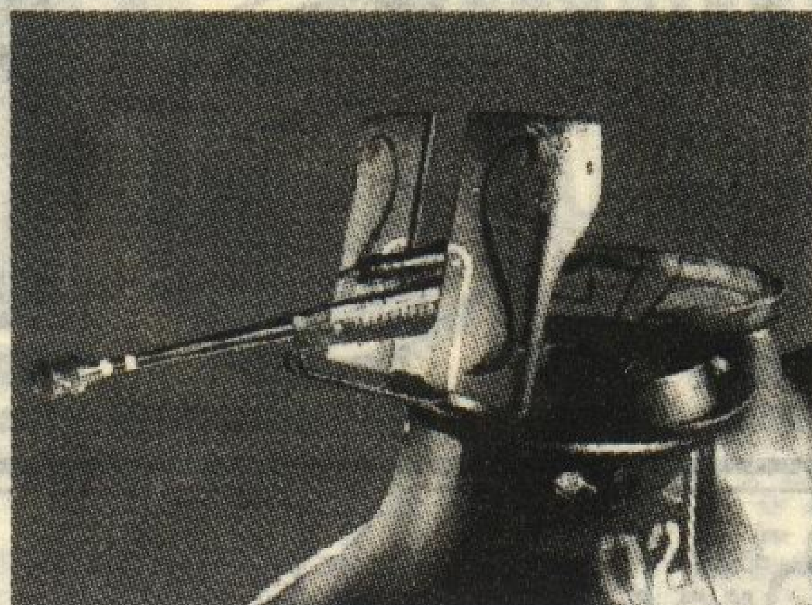
▲这是SQUARE公布的怪物中的一种：可飞行，有毒性。



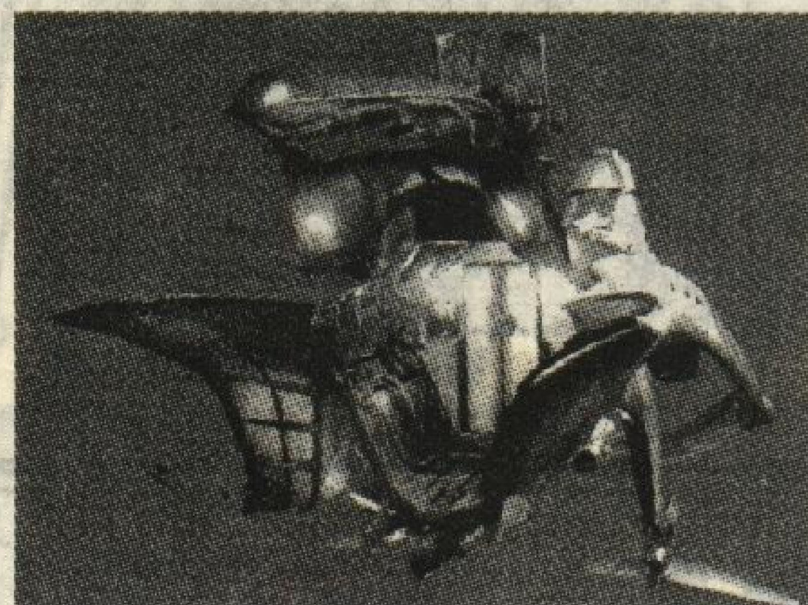
▲还记得前作中的"大海冲"吗？看来这条水龙的变化不大。



在大会上SQUARE的社长伍市智行和策划人坂口博信出席。《FF》系列从10年前的一代到去年的七代都是超过当时游戏水平的名作。今作的画面表现依旧壮观，而且故事宏大，其系统也比以前有了明显进化。SQUARE表示对《FANAL FANTASY Ⅷ》极具自信。在大会上放映了本作的CG片段，其魄力令到场者惊叹不已。

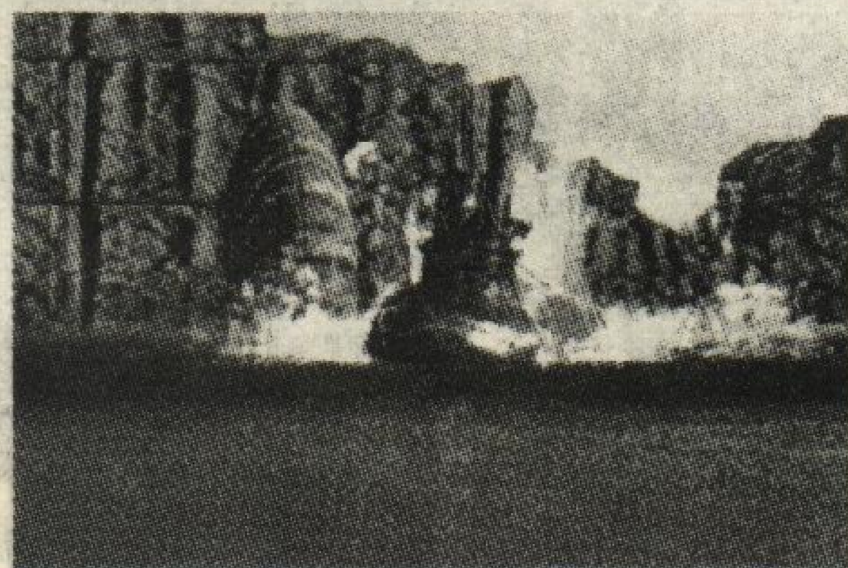


▲本图为"FFⅧ"中目前公布的一种交通工具——水上快艇。



▲本作的飞空艇与前作外观迥异，是不是已经认不得了？

《FFⅧ》将于今冬发售，7月16日的《武藏传》则将附送本作的体验版。相信本作一定可以使游戏迷的今年冬夜变为一个个不眠之夜。其详情可参阅本期的新作指南。



▲驾驶水上快艇在湖中穿行。其画面几可乱真。



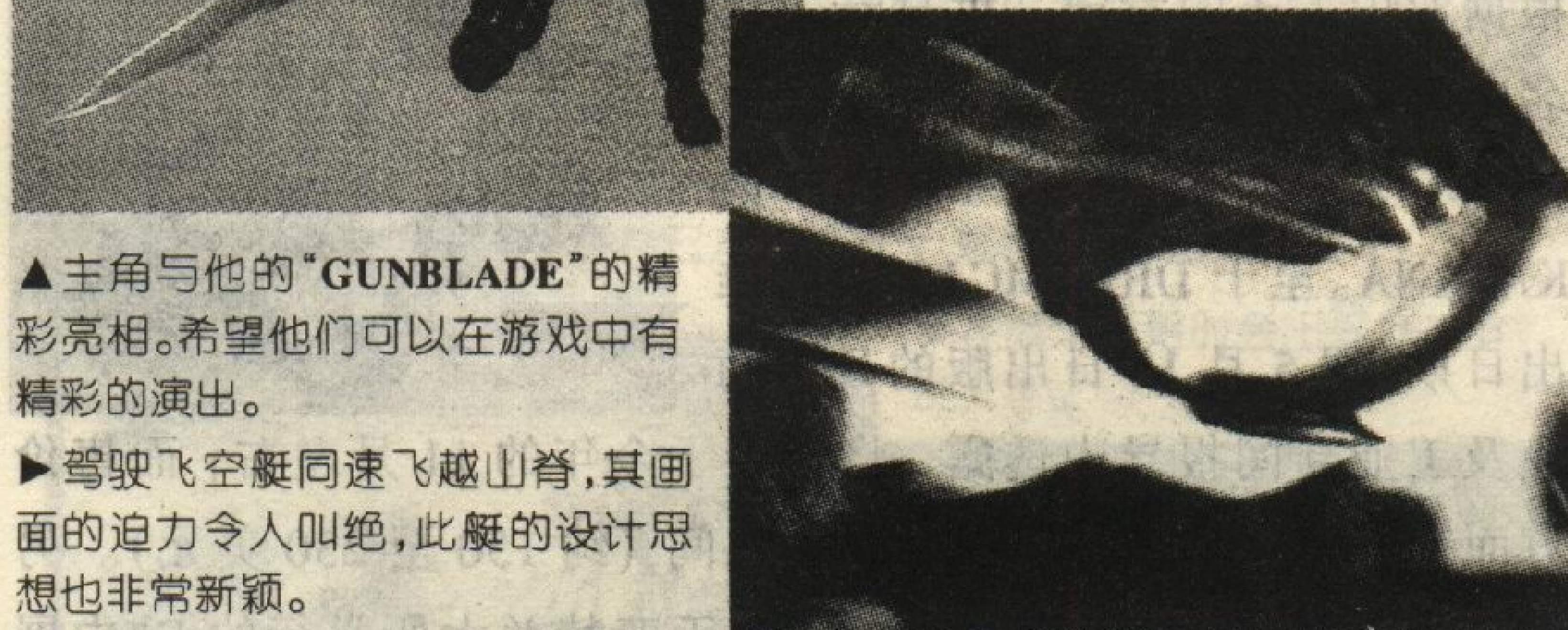
▲水上快艇居然可以上岸，但不知道可不可以在内陆中行驶呢？



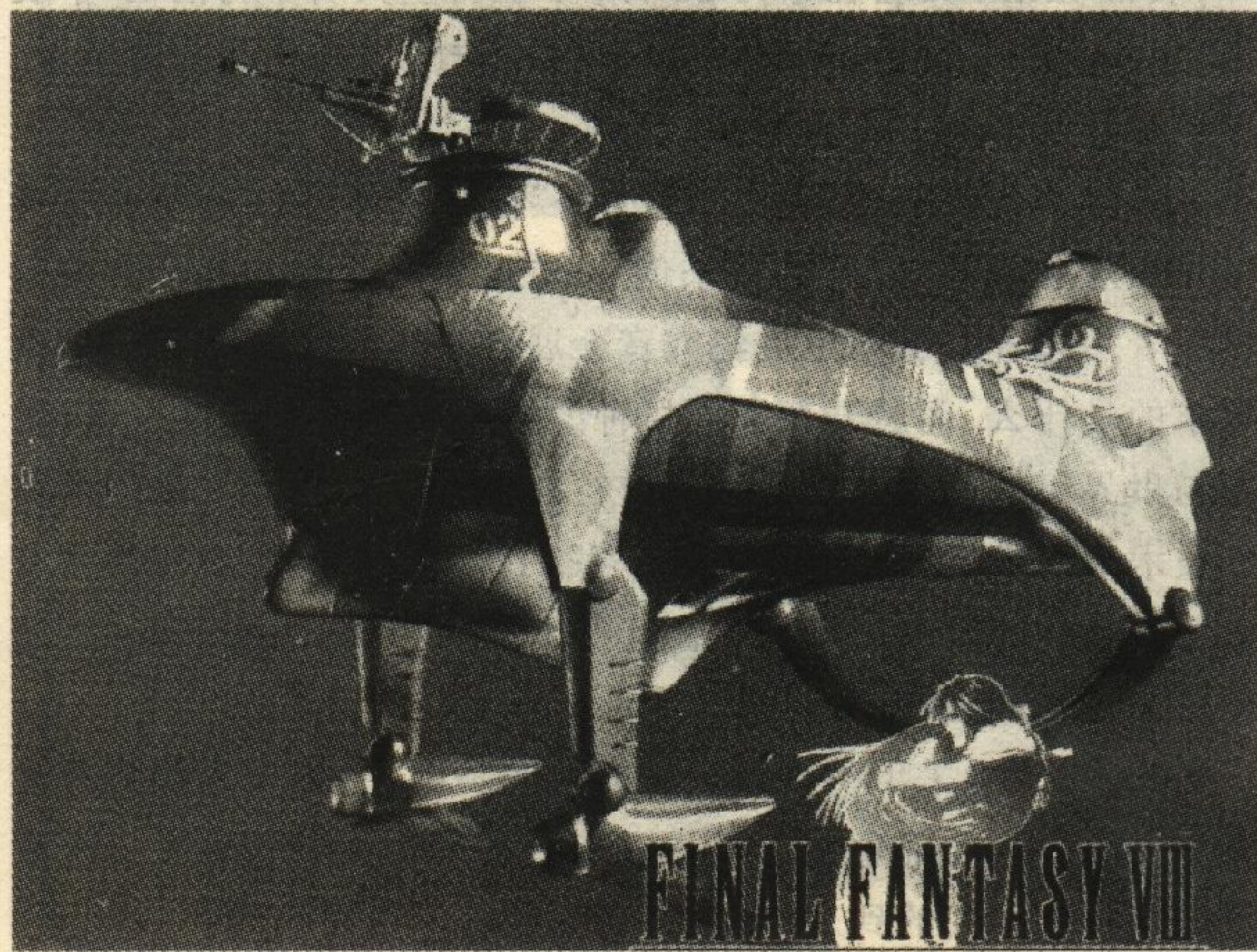
▶逼真的景物形象令游戏者有身临其境的感觉。



▲主角与他的"GUNBLADE"的精彩亮相。希望他们可以在游戏中有精彩的演出。



▶驾驶飞空艇同速飞越山脊，其画面的迫力令人叫绝，此艇的设计思想也非常新颖。





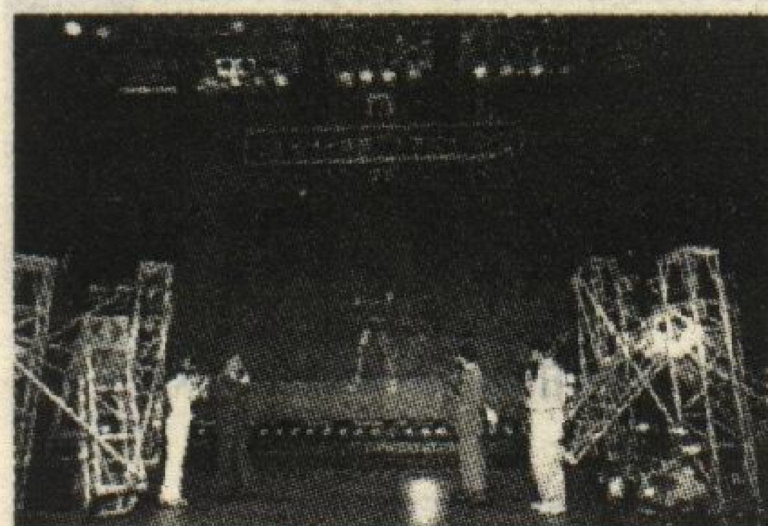
《超级机器人大战》迷友会召开

在东京六本目地区，BANPRESTO 召开了“超机器人大战最终作战”的机器人大战迷友会。



这次大会的主要目的有三个：首先是因为“机器人大战”系列在游戏界中取得了令人刮目相看的成绩，所以召开大会来表彰；其次是为了给在 4 月 23 日即将发售的《超级机器人大战 F 完结篇》作宣传；最后，大会也是为了答谢支持这一系列的业界人士和广大迷友。

在大会上，BANPRESTO 展示了历代“机器人大战”的原创动画和广告的 VIDEO，并且还有在 7 月 17 日发售的 N64 软件《超级机器人之魂》的介绍。这一系列的策划者寺田贵信在会上作了总结性的讲演，对广大迷友与业界人士表示感谢。





◀会场大厅虽然很大，但到会的业界人士和迷友太多，所以会场显得很拥挤。

▶左侧第二人是《超级机器人大战》系列的策划人寺田贵信。



◀会场里设置了游戏机以方便到会的迷友娱乐。



NAMCO 神奇蛋——岗北“吃鬼先生”之家

NAMCO 于 4 月 25 日在岗北开设了一家新的业务用娱乐游戏中心。相信大家都还记得 NAMCO 的招牌人物吃鬼先生（吃豆大嘴）吧？这家娱乐中心就是以它为吉祥物和标志的。

在这里，以“吃鬼先生”为首，NAMCO 的人气游戏人物几乎都以绘画和照片的形式登场。此外在营业大厅中布置了许许多多俱有 NAMCO 色彩的装璜和设施。“吃鬼先生之家”可以说是一个了解 NAMCO 历史和特点的好地方。



◀▲在入口和出口处都有“吃鬼先生”的吉祥物把门。



◀如果你想体会恐怖的滋味，就打开这些棺木形状的门吧！



▲在这里可与《化解危机》中的角色一起合影留念。

◀在大厅里设置了许多“VIDEO GAME”的机台，是十分热闹的一角。



NAMCO 主题公园黄金周

4 月 25 日——5 月 5 日的“NAMCO 主题公园”黄金时段中，东京二子玉川的“神奇蛋Ⅱ”主题公园和位于池代的“NAMCO 趣怪城”主题公园同时举办了盛大的庆祝活动。在公园中，随处可见前来参加庆祝活动的人群。乐队的演出，彩车的游行和魔术表演等等组成了这次活动的基本构架，NAMCO 在这次黄金周的活动中对自己本公司的作品也大加宣传，使这次活动显得更加丰富多彩，这些都令游人兴奋不已。

总之这次 NAMCO 主题公园黄金周的活动可以说是盛况空前，NAMCO 在这次活动中也受益非浅。





《DQⅦ》延期

这是一个令人遗憾的消息：原定于今年年末发卖的 ENIX 在 PS 上的著名大作《DRAGON QUESTⅦ（勇者斗恶龙 7）》被证实延期。

5 月 8 日，ENIX 在东京政券交易所的记者俱乐部召开了发部会。在会上福屿康伯社长说：“《DQⅦ》将推迟到明年夏季发售，推迟的主要原因是策划部结稿的日期比预想的晚了数个月。”毫无疑问，《DQⅦ》是广大玩家最期待的作品之一，它的延期不能不说是一件令人遗憾的事，但这也说明了《DQⅦ》很可能会制作得更为精细，所以玩家们还是愉快接受吧！

NEWS 《梦游美国Ⅱ》制作发表会

大新闻,SEGA的名作《梦游美国》的续篇即将在街机上登场了!

4月18日,SEGA召开了制作发表会,正式宣布了这一消息。作为这一款大作的续篇,它的发布会自然引起了众多业界人士和新闻媒界的观注。《梦游美国Ⅱ》现在还在制作中。会上展示了一些开发画面,虽然游戏还没有完成,但这些画面镜头已令到会者惊叹不已。

看来这是一款值得期待的游戏。



▲▶《梦游美国Ⅱ》的水准极高,游戏中操作感方面会有着空前的真实感。

NEWS SQUARE与美国EA设立合并公司

4月27日下午5:00,SQUARE与美国ELECTRONIC ARTS,INC.联合举行记者招待会,公布他们将设立两间由双方合资的新公司,期待能进一步扩大两间公司在日本及美国方面的市场。

据日本ELECTRONIC ARTS的发言人表示,当日本SQUARE研究在美国的商业机会时,与美国的ELECTRONIC ARTS,INC.达成协议,在美国设立"SQUARE ELECTRONIC ARTS L.L.C.",之后日本ELECTRONIC ARTS与日本SQUARE研究在日本方面合作,结果便达成协议成立"ELECTRONIC ARTS SQUARE株式会社"。

ELECTRONIC ARTS SQUARE主要的工作,是将美国ELECTRONIC ARTS,INC.开发的软件进行日本化的调整,今后首先会投入《DIABLO》、《THEME HOSPITAL》、《SIM COPTER》、《NBA LIVE》、《FIFA:ROAD TO WORLD CUP 98》等等作品,此外亦会设立开发部门,进行原创作品的开发及销售。

SQUARE ELECTONIC ARTS L.L.C.则拥有SQUARE游戏的独家销售权,98年内他们便会推出《PARASITE EVE》、《XENOGEARS》、《武士道之刃2》及《BRAVE FENCER武藏传》等作品。由于美国ELECTRONIC ARTS INC.在北美拥有强大的流通网,加上美国家用游戏与电脑游戏的总市场是比日本还要高,相信这次合并会对两间公司都有正面的影响。

EVENT WIN95版"FFⅦ"采用YAMAHA XG软体合成器

软波合成器在PC上已成为MIDI音乐播放的主要软件。它以其优秀的音质超越了以往的数码音乐播放软件。这次SQUARE决定在开发中的WIN95版《FFⅦ》之上采用软体合成器,而且更是质素较高的"YAMAHA S-YXG70",由于MIDI化的音乐可以大幅降低其容量,现在再加上XG合成器的功能,相信可不失游戏整体的流畅度而表现出高于PS版的音色。

NEWS 倍受关注的《生化危机3》

CAPCOM为了纪念其重点作品《生化危机2》销量已超过300万只,最近在日本的一间酒店内举行了一次慰劳派对,招待了很多和游戏业界有关的人士出席,在CAPCOM社长的致词中,表示《生化危机 2》日美版本加起来已肯定销量超过380万,并估计当欧洲版推出后,总销量会超过500万。

SCE的社长德中晖久及SEGA社长入交昭一郎均在嘉宾之列,当入交社长致祝辞时,表示"无论如何也请在下一部主机中推出《生化危机》!"而德中社长亦说"《生化危机3》亦请在我们这边推出!"看来《生化危机 3》究竟会在哪一部主机上登场,将是玩家以后最关注的话题。

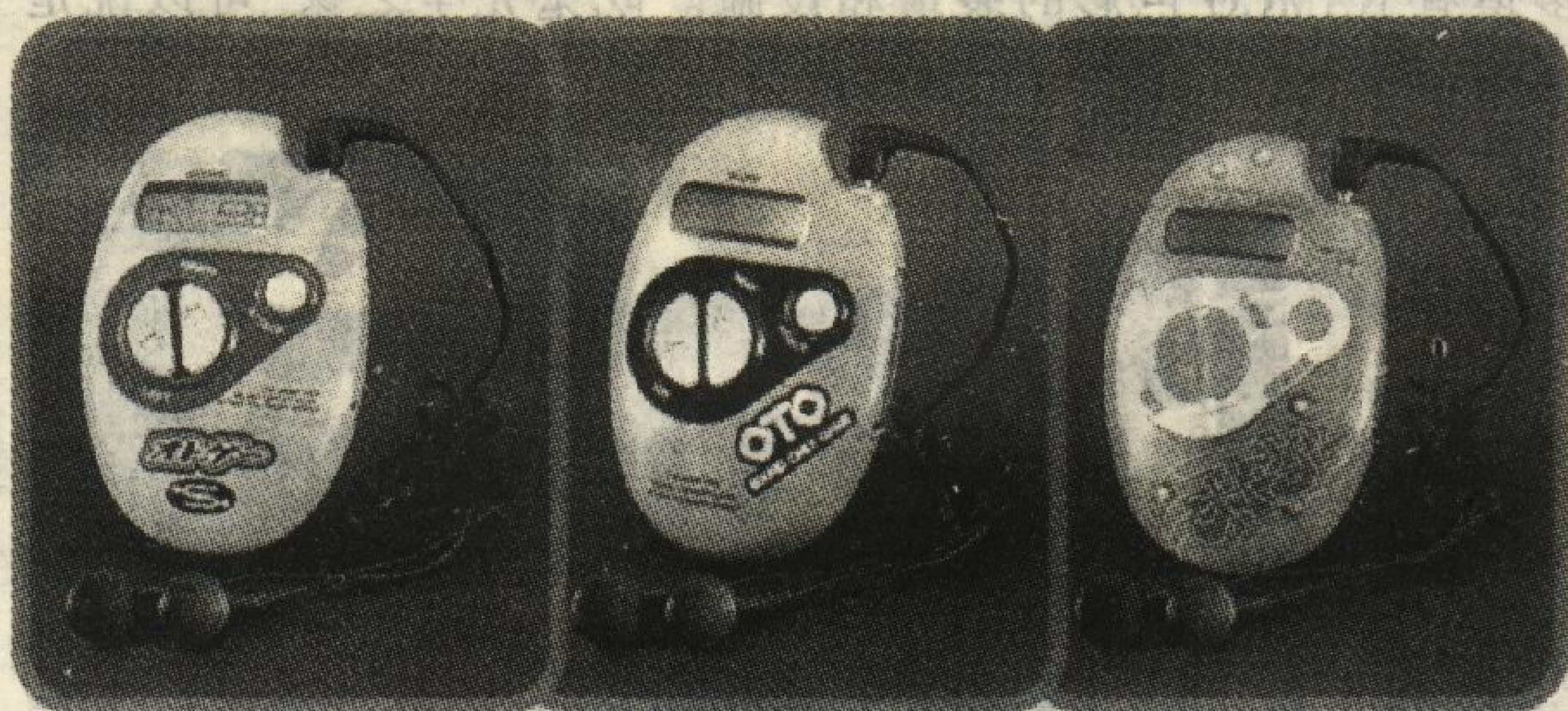
NEWS BANDAI新掌机登场

BANDAI在近日公布了一款与众不同的射击掌机游戏——《OTO》。

这是一款主要依靠玩者听觉的游戏(SOUND ONLY GAME)。这个新掌机的玩法很特别;主机配有一对立体声耳机,在玩时将它们戴在双耳,注意听敌人移动的声音,并分辨敌人所在的方向。如果听到右侧有敌人,就按方向键右转,再按攻击键进行攻击。那窄窄的液晶屏幕只可显示得分和提示方向,所以游戏者只能"听风辨器"了。

BANDAI称:以前的掌机虽然也为广大玩家提供了方便,但它们的使用还是要受局限的,但这款掌机的使用范围就大得多了,即使是在黑夜或是在乘坐地铁时也可舒适的玩。

本游戏预定今年秋发售,定价3500日元。



SOFT CAPCOM正式为N64开发游戏

CAPCOM ENTERTAINMENT及CAPCOM CO. LTD正式与NINTENDO OF AMERICA及NCL达成协议,全力为N64开发游戏软件,而CAPCOM首款N64游戏亦将于今年年末推出。另外,这一协议当中还会暗示CAPCOM将在N64上推出"街头霸王EX"系列,以及"洛克人"系列等CAPCOM著名游戏。不过,最令人兴奋的,就莫过于CAPCOM ENTERTAINMENT主席BILL GARDNER的说话,当中他毫不讳言的说除"街霸"及"洛克人"系列之外,CAPCOM另一名作《生化危机》亦很有可能会在N64上出现。这项消息,对于N64来说是一次机会,对于拥有N64的朋友来说更是一个天大的喜讯。



FINAL FANTASY VIII™

ファイナルファンタジーVIII

PS	RPG	CD-ROM 枚数未定
	SQUARE	发售日未定　价格未定

FFVIII特报

角色介绍

人偶、造型的脸谱是关键，而角色当然是RPG的关键，在本次的闻新情报中，便可看到角色们了。

FFⅧ角色魅力何在呢？看到图片便可以了解，从Ⅶ开始变为3D化，从本作开始更由Q版的卡通风格变为修长身材的写实风格，人物造型出自SQUARE，著名画师野村哲也之手。这次介绍的只是两名男性角色，但对于本作的美工及人物造形风格已可充分体现。

角色的基本构成：不仅是“FF”系列，在其他的RPG游戏中角色的形象多以大头身表现，但是在本作中制作者采用了8头身的真实路线，因此使得本作中的角色形象更加细致，从画面上就可以看到技术的提高，与前作相同，角色依然沿用了3D造型，并且更加追求美丽与真实感，下面就是角色制作的3个过程。

居住在异世界的两位主人公

原画





斯科尔·雷昂哈特

沉默寡言的性格，似乎也没有什么同伴意识，除了知道年龄是17岁外，其它资料都是谜，脸上的伤似乎关系到游戏背景故事中的某些事情……

SQUALL LEONHART

拉格纳·雷瓦尔

27岁的自由记者，退役军人，重义气重人情，性格开朗，是值得信赖的同伴，从表情上看，就知道与斯科尔的性格相反。

LOAGUNA LOIRE





C G

角色的3D制作过程



以线条为骨架勾画成的角色的3D最初始形态。看上去是比较简单的。

完成线条构造后，便要顺角色身上进行多边形贴面。



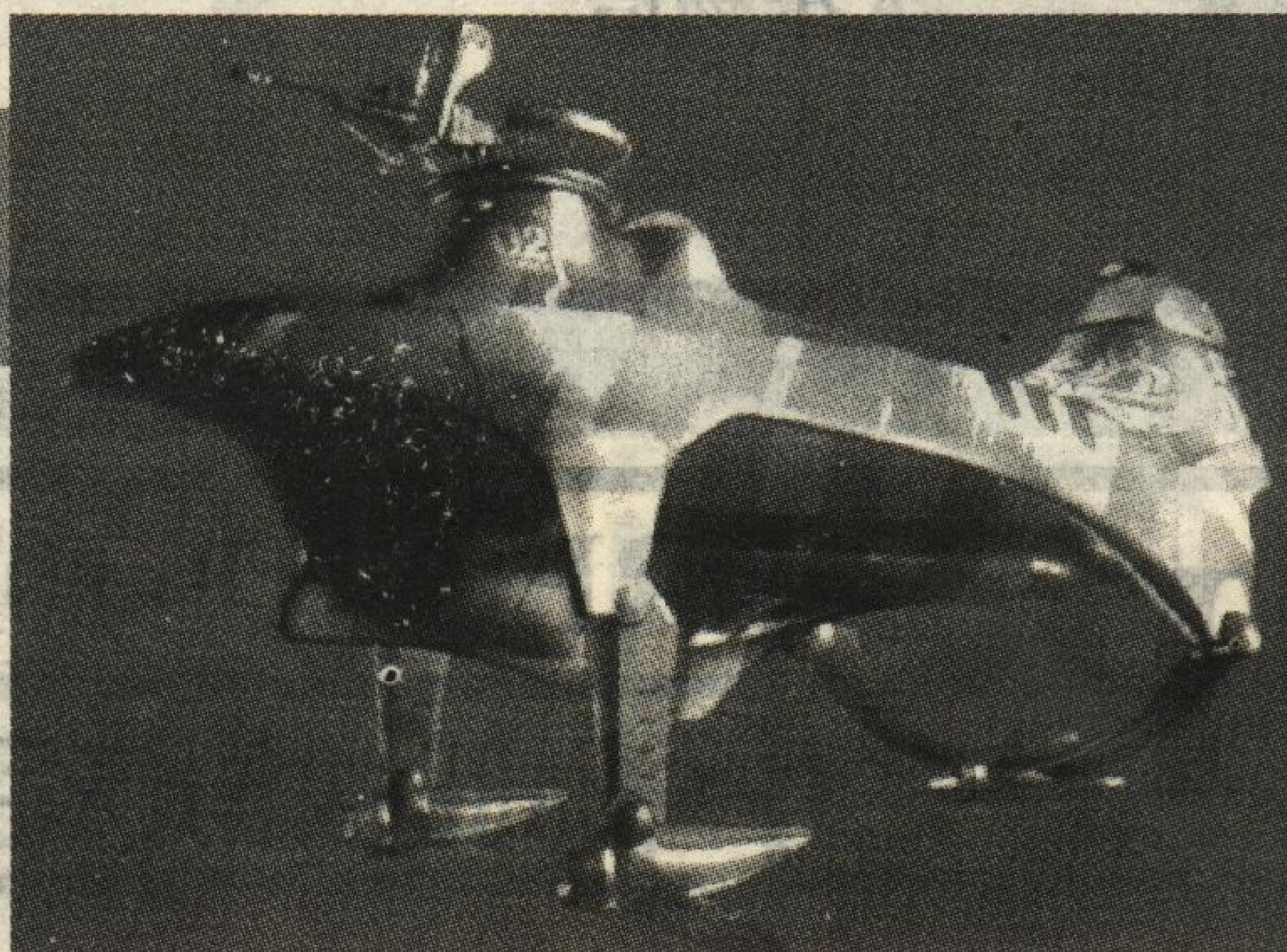
最后的工作是在多边形角色表面进行质感贴图，这也是角色制作的最重要一环。



FF系列最受人观注的就是角色的形象。在Ⅷ中主角的形象与Ⅶ中的克劳德一样都受女性玩家喜爱的帅哥类型。并且由于Ⅷ的技术进步，也使得角色形象得到进化。因此本作的角色又可能引起轰动。

机械

右图便是在本作中登场的极具真实感的精密的机械，是属于登陆艇类。



高速登陆艇



"FF"系列首次8头身角色



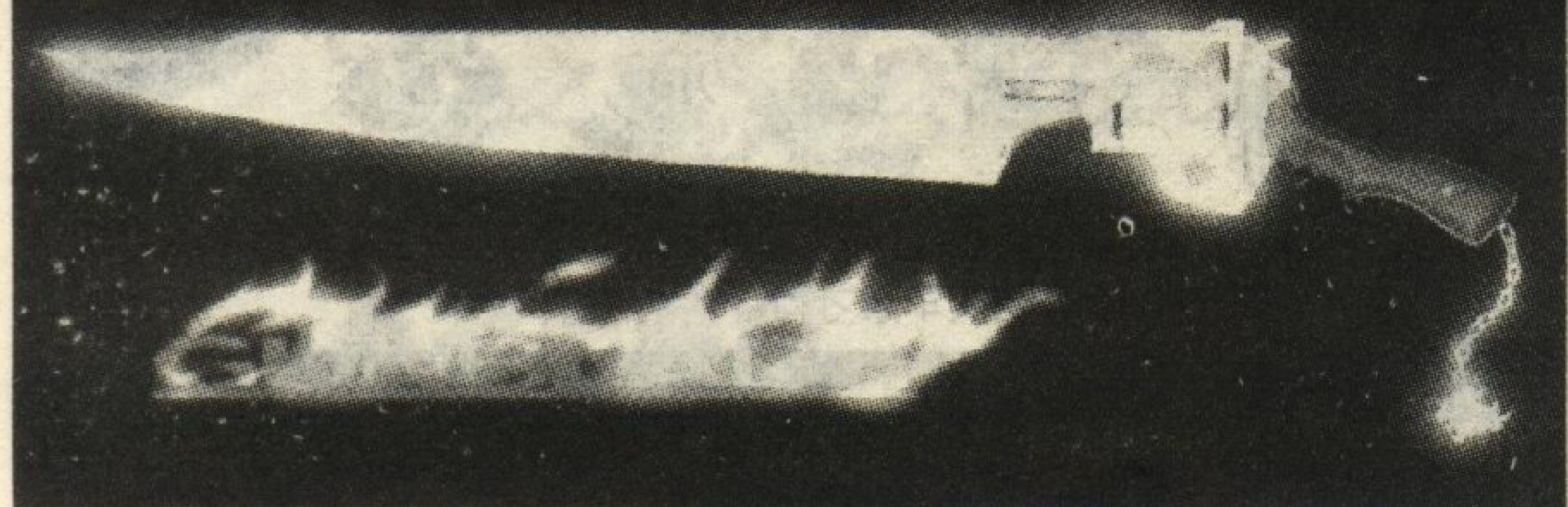
3D造型与真实感并存的游戏角色，是FFVIII的一大特点，由于技术的提高，使得3D绘图也得到了空前的飞跃，今作的角色是全系列中首次使用的8头身造型，主角斯科尔的各种姿式由于下图表示。

MOVIE画面如图所示，在海上登陆艇旁近站着我们的主角斯科尔，他的夹克领上的羽毛部分有相当的质感，而角色的表情以及头发的质感也相当美丽。静止画面已是如此了，再利用PS的动画再生机能，它的美丽程度会令观者惊讶!



武器

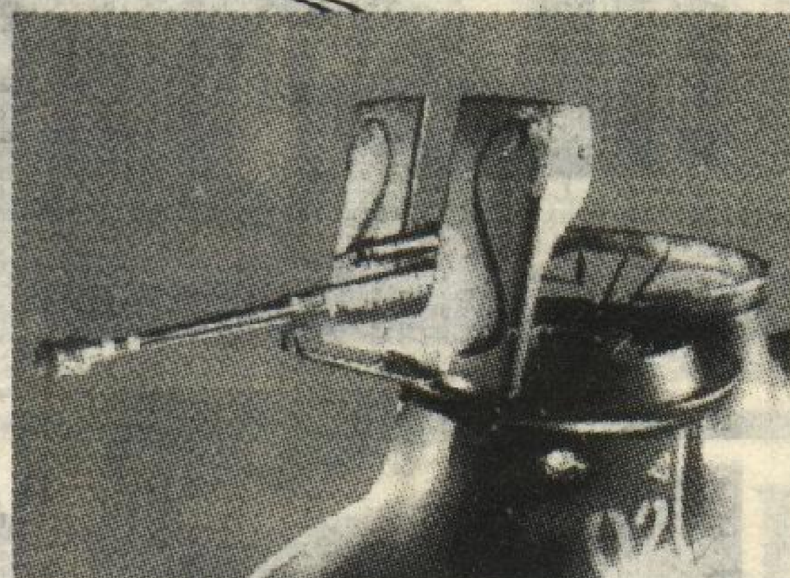
左轮手枪与刀合体的特殊武器，是主角斯哥尔的专用互身兵器。会有特殊效果吗?



主角斯科尔的三种拿剑姿势



登陆艇各部的细致描绘



艇的上部是机关炮塔，在上面有民族样的装饰，是民族类与军用类的组合体。



艇前部的舱门会打开，但内部却可看到另外一种人，是可以在水中开放吗?

被受注目的CG动画



看起来相当美丽!!

♦登陆艇乘着波浪高速前进，它在奇袭战中会有惊人的表现吗?游戏中会有更多的水世界出现吗?

期待中的CG MOVIE!!

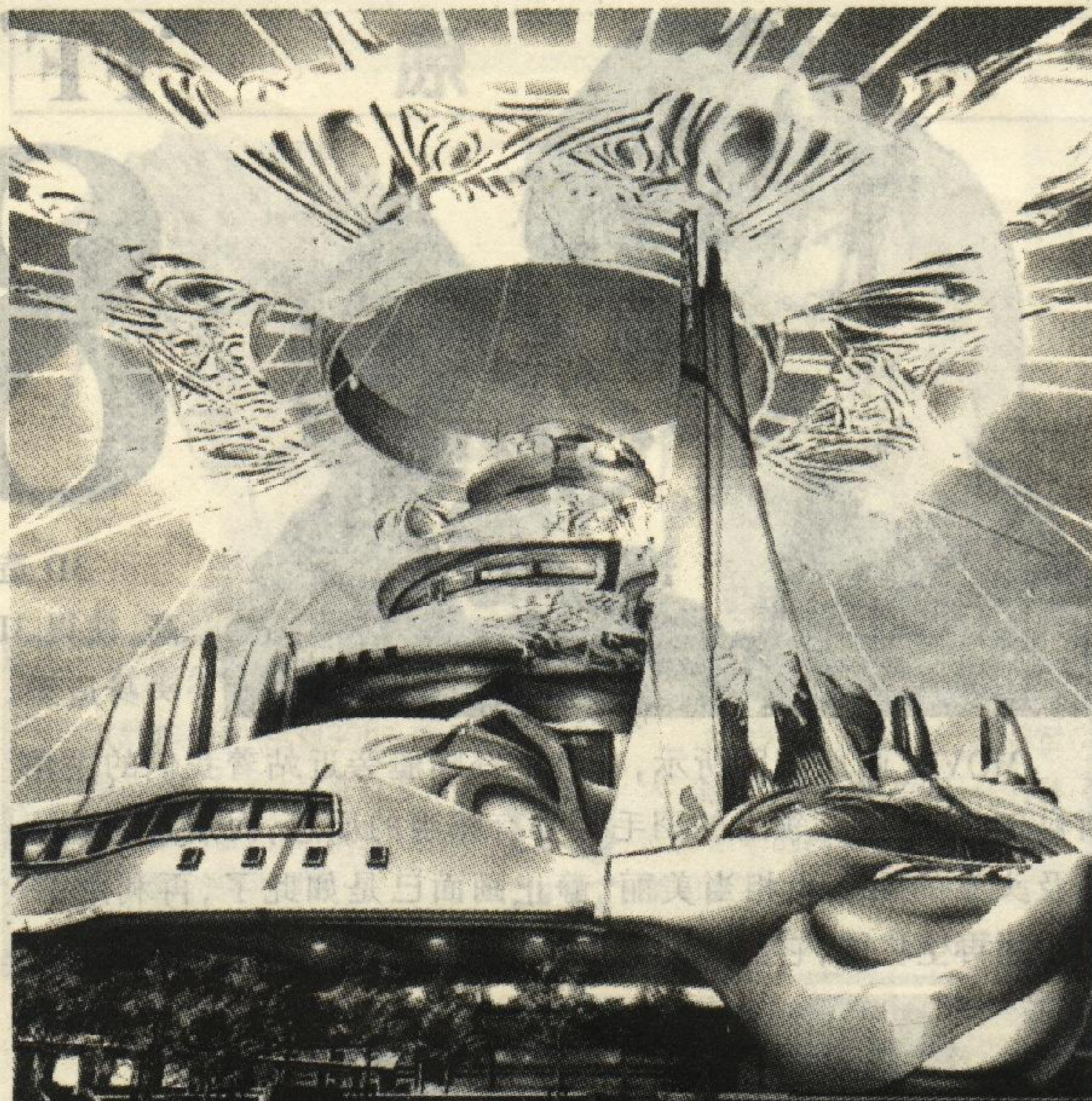
♦登陆艇上陆后的画面。其背后可以看见的是被城墙包围的监视塔，难道说附近有一所监狱吗?

FF Ⅷ的世界观

在前页中大家对FFⅧ有了初步的了解，在本页中所表示的正是FFⅧ的世界。现在就向大家介绍一下开发中的CG画面，与具有真实感的8头身角色一起组成的世界观是全系列中最高的杰作。

在SQUARE参加PS时的第一个游戏《FFⅦ》的画面已经很令人叹为观止了，对《FFⅦ》画面惊叹的人当时有很多。但是当你看见《FFⅧ》的画面后，你会有一种更上一层楼的感觉。与《FFⅦ》相比《FFⅧ》的画面技术又有了新的飞跃，如当时你给Ⅶ打9分（满分10分），那么在Ⅷ面前它只能得到7分，大家可以想象其画面的进步程度吧！在《FFⅧ》中世界观虽然不象前作那样未来性较重，但也是比现实多少有些进步的世界，如你是体会到《FFⅦ》精彩的玩家，那么《FFⅧ》会让你这种感觉增幅，真是太令人激动了。

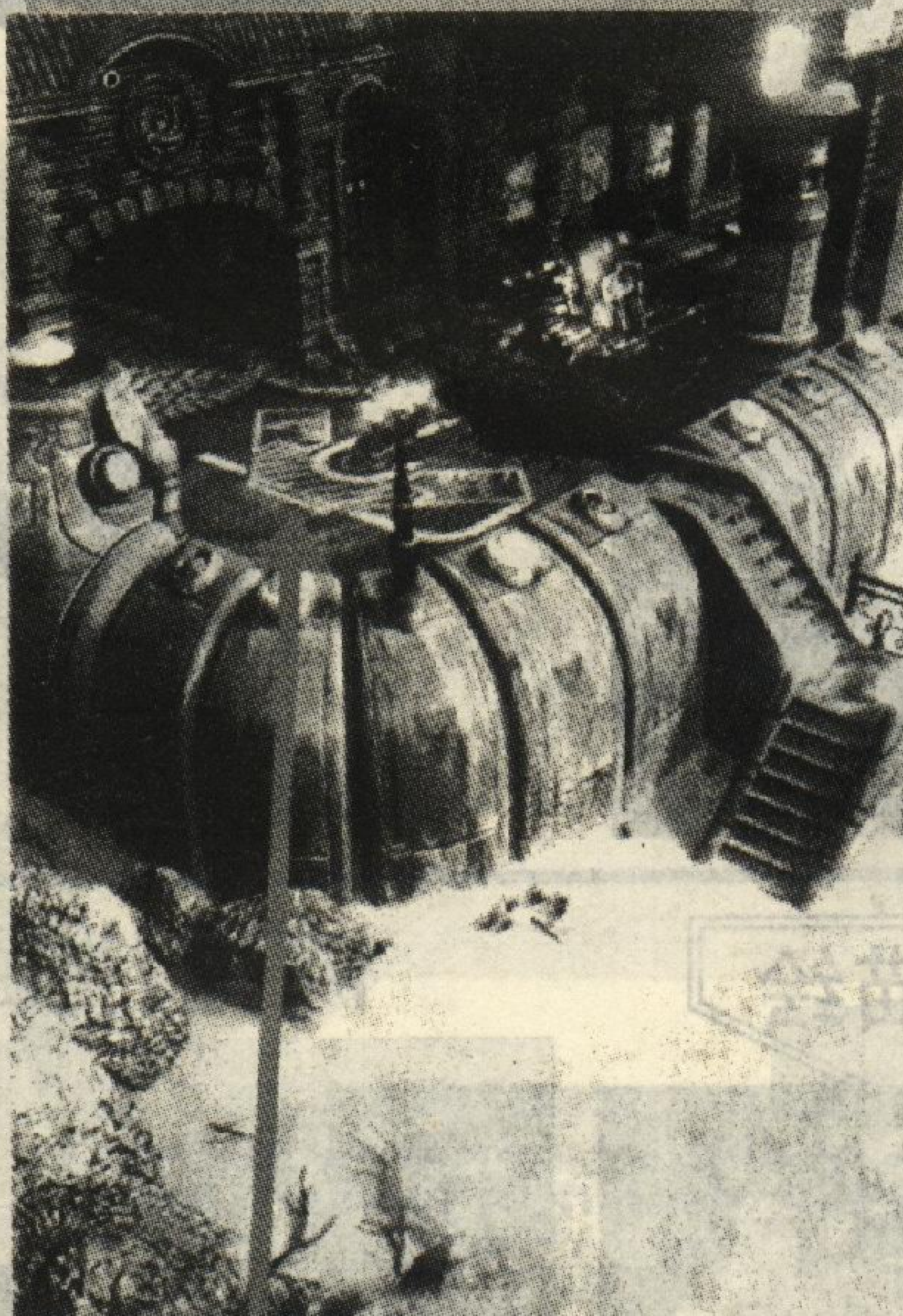
从已公布的画面中可以看到，其画面质量比前作更加清晰明快，不愧是出自SQUARE的手笔。



好似《FFⅦ》中游乐场的建筑物。在前作中游乐场是白昼，在本作中这个建筑物顶部漂浮着一个很怪异的轮盘，而建筑物上也会出现一些文字图案，到底是怎么回事呢？还会不会有其它类型的大型建筑呢？这里只有靠自己的想象了。

仿佛地中海式的街道

◆在沙漠中出现的略带古装色彩的街市，这种情景在前和中也曾出现，另人有怀旧的感觉。





◆◆如想乘坐本处的交通工具，则必须在车站前的售票厅处购买车票才行。





◆巨大的月亮会让人想起《FFⅣ》中的某些情节。

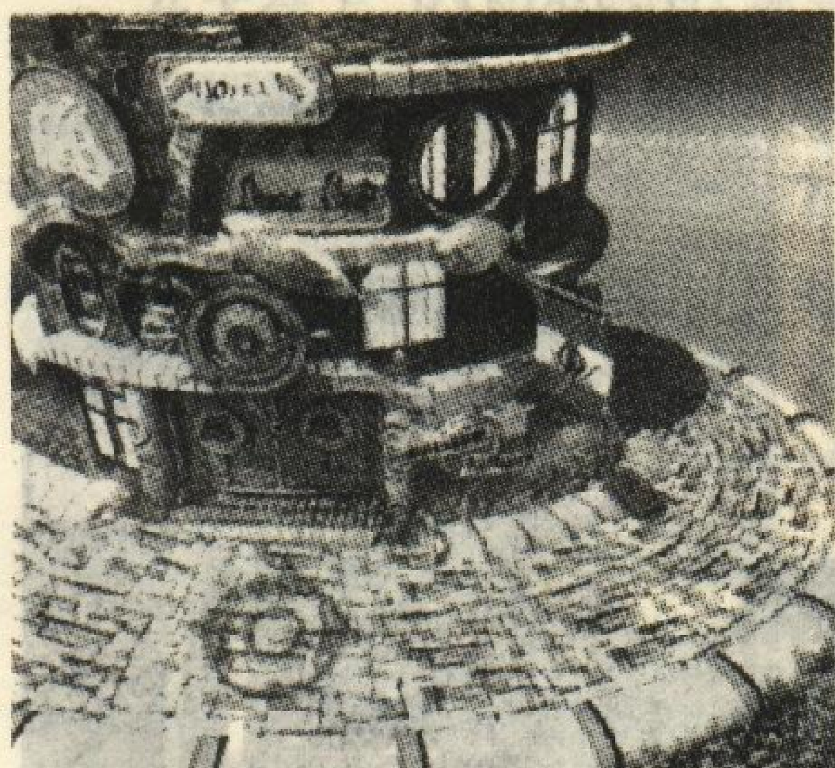




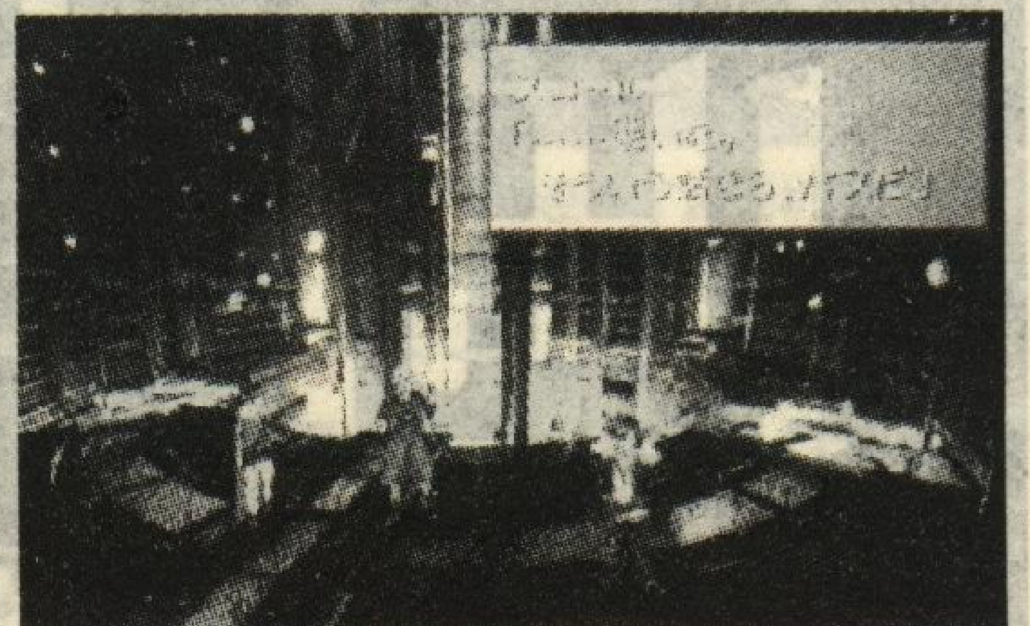








建在海边的高级旅馆，在这里停泊可以将体力回复吗？



与本页中其它的场景截然不同，三位角色所处的地点很明显是一个极为现代化的机械地区，从画面上看，很象前作魔光都市中的某些地区，难道说本作与前作的故事有什么联系吗？



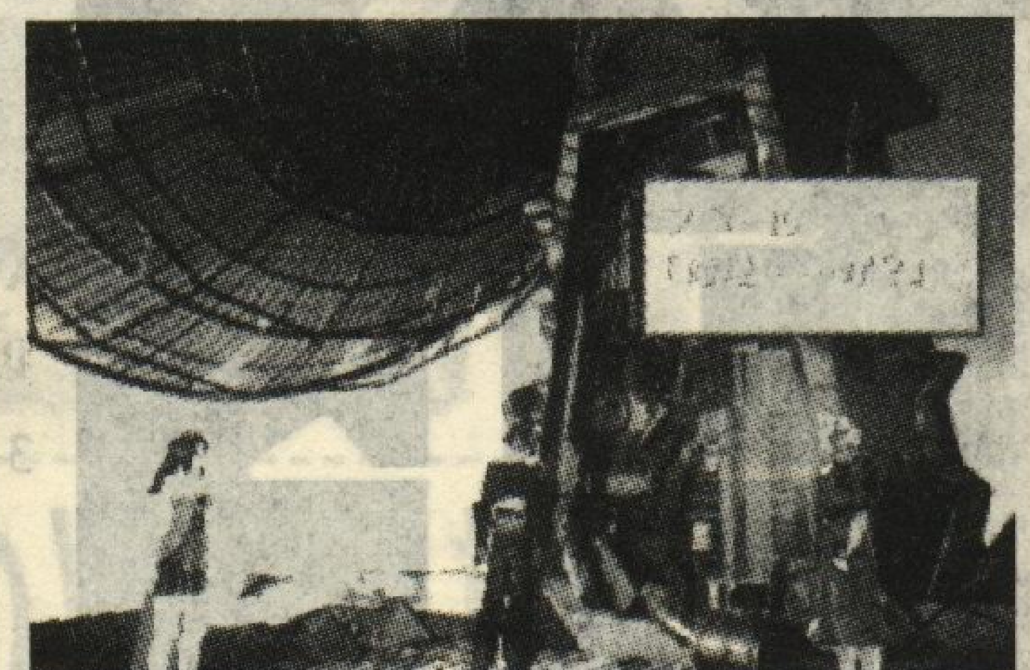


在此处到处都有茂密的树木，让人感觉到是身处热带森林，但是这里的居民却有很多，是人工岛吗？





前页中介绍以沙漠与街为中心的场所，在街市中有喷水池，旁边还有女性雕像。其它建筑有西洋风格，有些象教堂，并且天上漂着的大月亮给人不安的感觉，在这里会发生什么事情呢？



上图中有一座巨大的风扇，看上去是由机械来操纵的，但三位角色在它前面议论着什么呢？难道说它是一种风力发电装置吗？







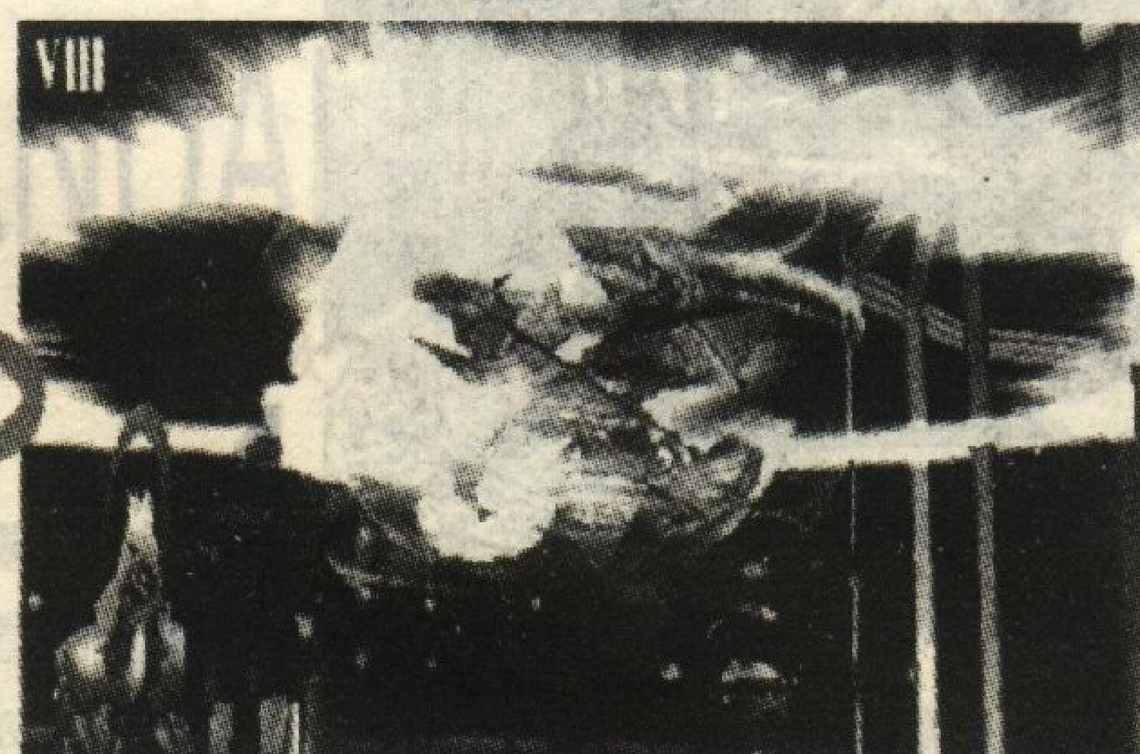
战斗画面公开

《FFⅧ》中所表现的角色及世界观是否比较奇特呢?其次它的战斗系统依然包括了召唤魔法、魔法两大类,本回就将它们那美丽的画面公布给大家,即便是没玩过此系列的玩家也会被其精美的画面所震撼。

战斗系统篇

玩过"FF"系列的玩家对其战斗系统有着莫大的吸引力,但是很遗憾,本作的战斗系统还不十分了解,就连战斗画面中的角色视窗也没有公布。从《FFⅤ》开始便导入了ATB战斗系统。到了《FFⅦ》中得到了进化。在本作中是否会使用ATB战斗系统呢?还是会回到以前的回合制呢?还是会加入新的系统呢?一切有关战斗系统的资料到现在为止厂商并没有详细的说明,看来在详细资料入手之前大家还要等待一段时间。





《FF》特有LIMIT技与魔晶石系统会在新作中继承吗?

《FFⅧ》新加入的LIMIT技系统与魔晶石系统。LIMIT技系统是在战斗中角色受到伤害时会令LIMIT槽增加,当槽充满后便可以使出多彩的特有强力必杀技。而魔晶石系统是当魔晶石附着在武器防具上以便能使出魔法攻击,并且可以令魔晶石成长,以使它达到具有强力魔法效果的状态,但今作中还会有这种系统吗?

LIMIT槽

◆在前作中,当LIMIT槽充满时,可使用超强力的LIMIT技。

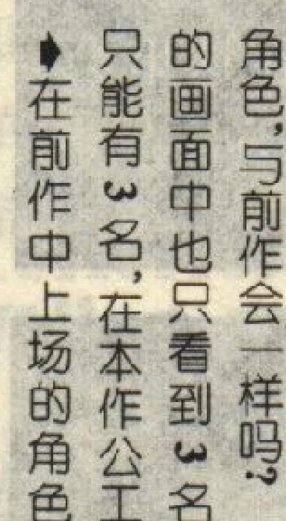


◆武器与防具具有装备不同数量魔晶石的功能,可令角色使用不同的魔法。

魔晶石

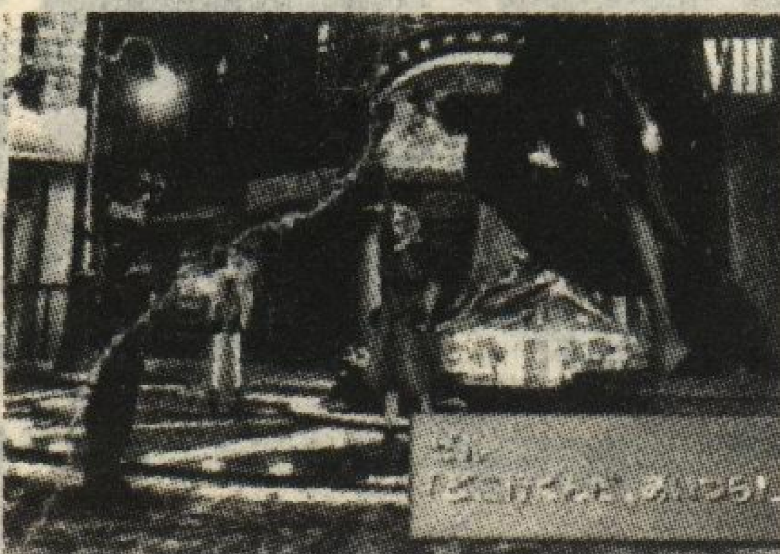
队伍的人数是……??

队伍中到底是由多少人组成呢?从《FFⅧ》公布的画面中可以看到两位男主角以及一位女性角色。难道会与前作相同采用3人队伍吗?



◆在前作中上场的角色只能有3名,在本作公开的画面中也只看到3名角色,与前作会一样吗?

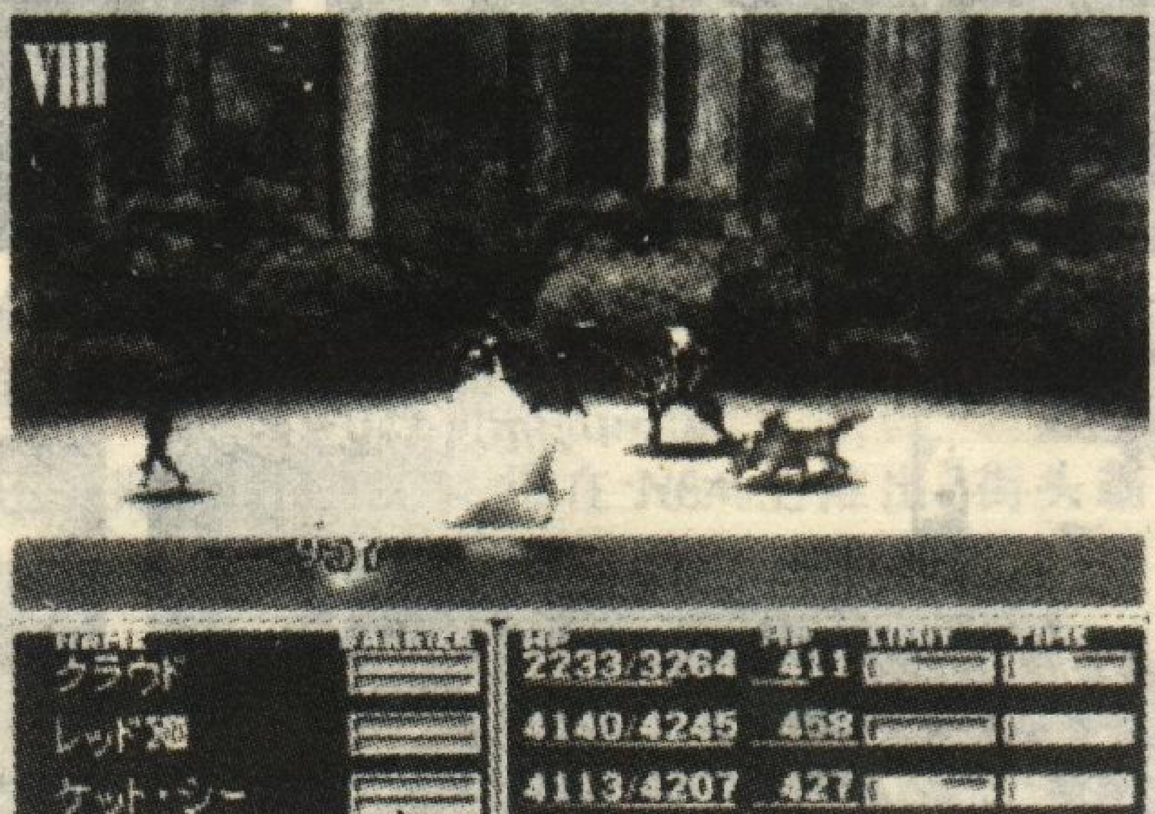




队伍由多少人组成呢?

仍然采用3D战斗画面吗?

《FFⅧ》把原来的2D画面带入了3D领域。不用说本作依然采用《FFⅦ》中的3D战斗画面,今回的战斗画面比前作更加美丽,这与SQUARE唯美的风格是相符的。

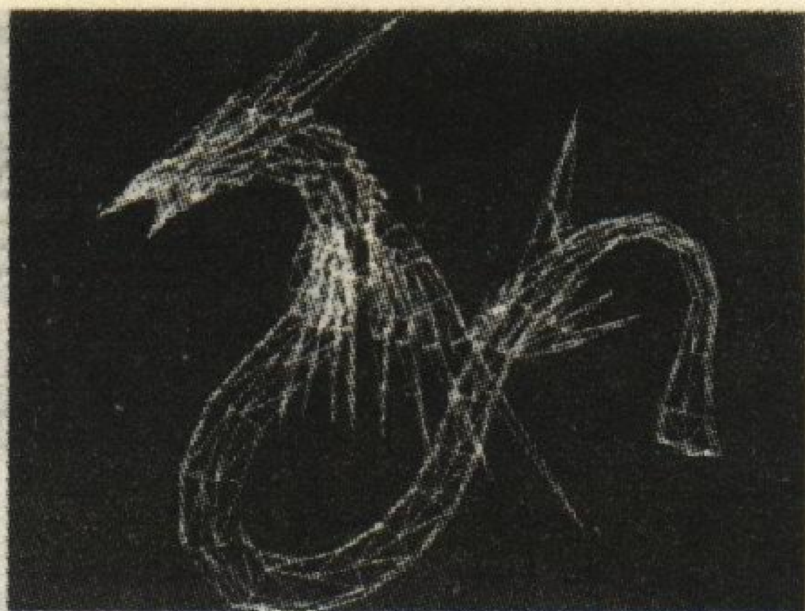


◆在《FFⅦ》中首次采用了3D作战画面,使玩家们清楚的看到每一个角色以及敌人攻击你时的细微动作,因此而得到了广泛的好评,在本作中会有怎样的表现呢?

召唤魔法篇



当咏唱咒文后便可以呼出召唤兽，并且会令召唤兽利用固有的魔法攻击，这就是召唤魔法，本次公开的是具有高破坏力的水龙召唤魔法（与前作刚公开时一样），《FF》系列中召唤兽是十分精典的设定，它伴随着《FF》各代一直流传到现在。本次的召唤魔法又有了更加细致的描绘，与前作比它的迫力有了飞跃，图中表现的是水龙的3D制作过程。



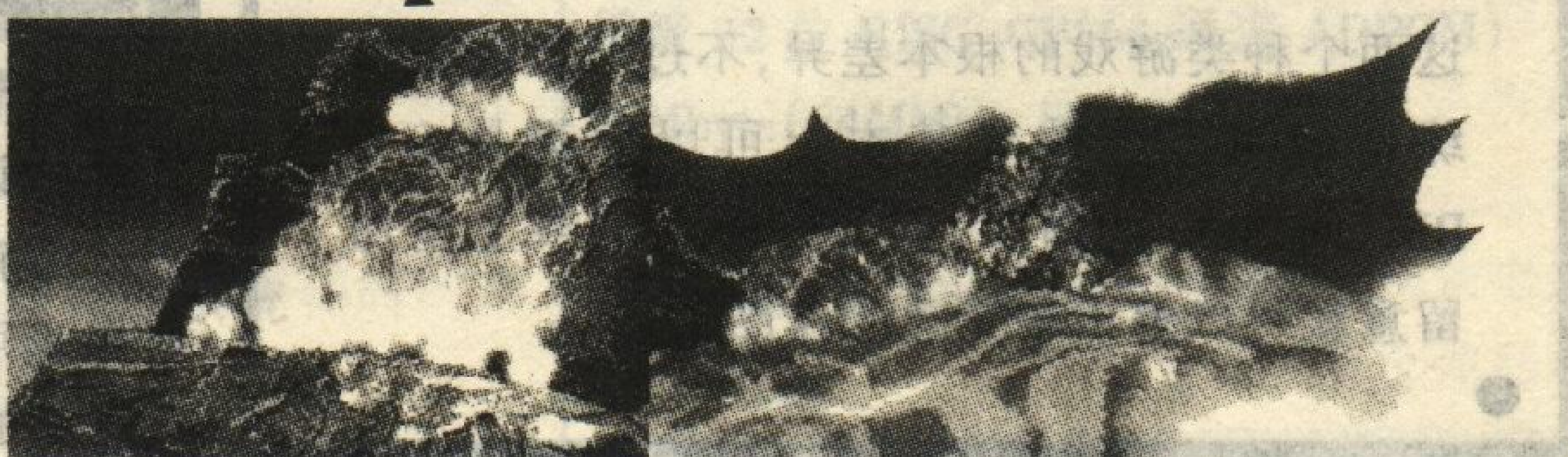








从时空的狭间飞出



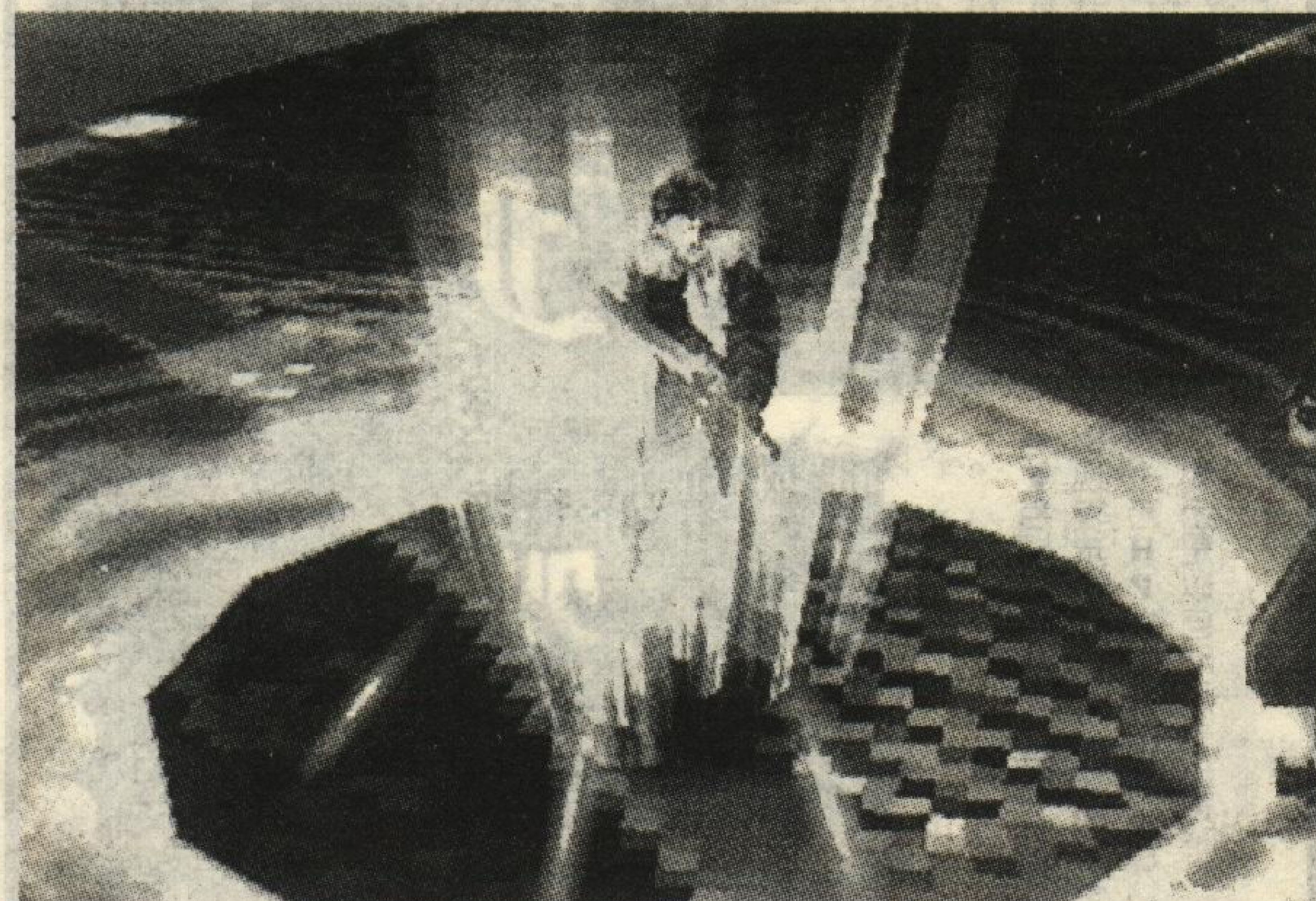


水龙召唤魔法的发动

魔法篇

RPG游戏不可缺少的要素便是魔法，过去的《FF》系列有成长型魔法，有购买型魔法，而《FFⅦ》更进化成为魔晶石系统。虽然《FFⅧ》中的魔法系统还没有明确的资料进行说明，但相信SQUARE会让玩家又有新的体验，画面中表现的是魔法发动时的情景。另外火、水、雷魔法在本作中依然占主要地位，并且魔法的等级也会变化，炎的热、冰的冷以及雷的锐最能体现魔法的迫力。

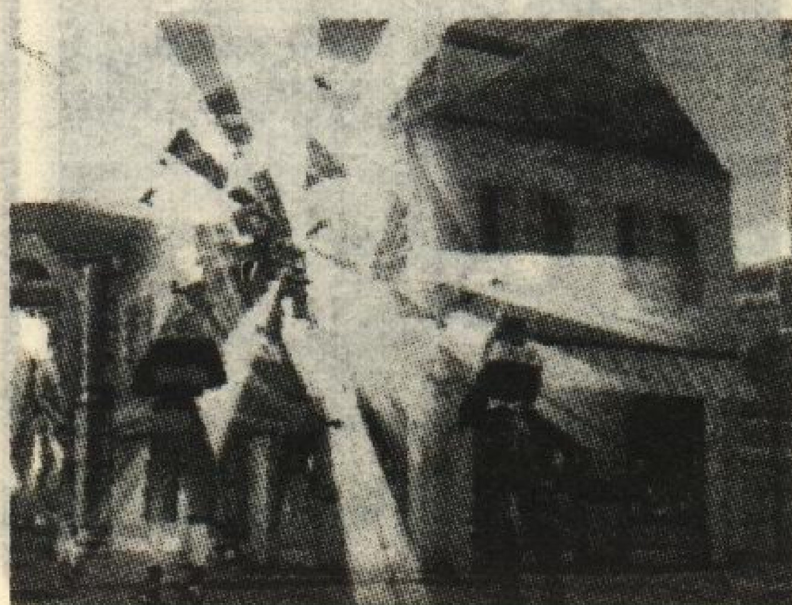
到截稿时公布的资料就是以上这些，如有最新情报本刊会在第一时间向大家报导。



◆当魔法发动时，使用魔法的角色身体周围会散发出斗气，并且会有强烈的光芒产生，此时就是发动魔法的先兆，当魔法发出时会给与敌人强烈的伤害，本作的魔法较之前作又有了新的进步。其迫力以及真实感都是空前绝后的！光看到画面已经令人忍不住要玩了。



◆游戏中最基本的火、冰、雷三种魔法会分别有低级、中级、高级之分，这也是「FF」系列的一贯表现手法，大家可以从图中的魔法画面与前作的魔法效果相比较，看看是否如所说的那样有了质的飞跃。





シミュレーションRPGツクール

模拟RPG工具

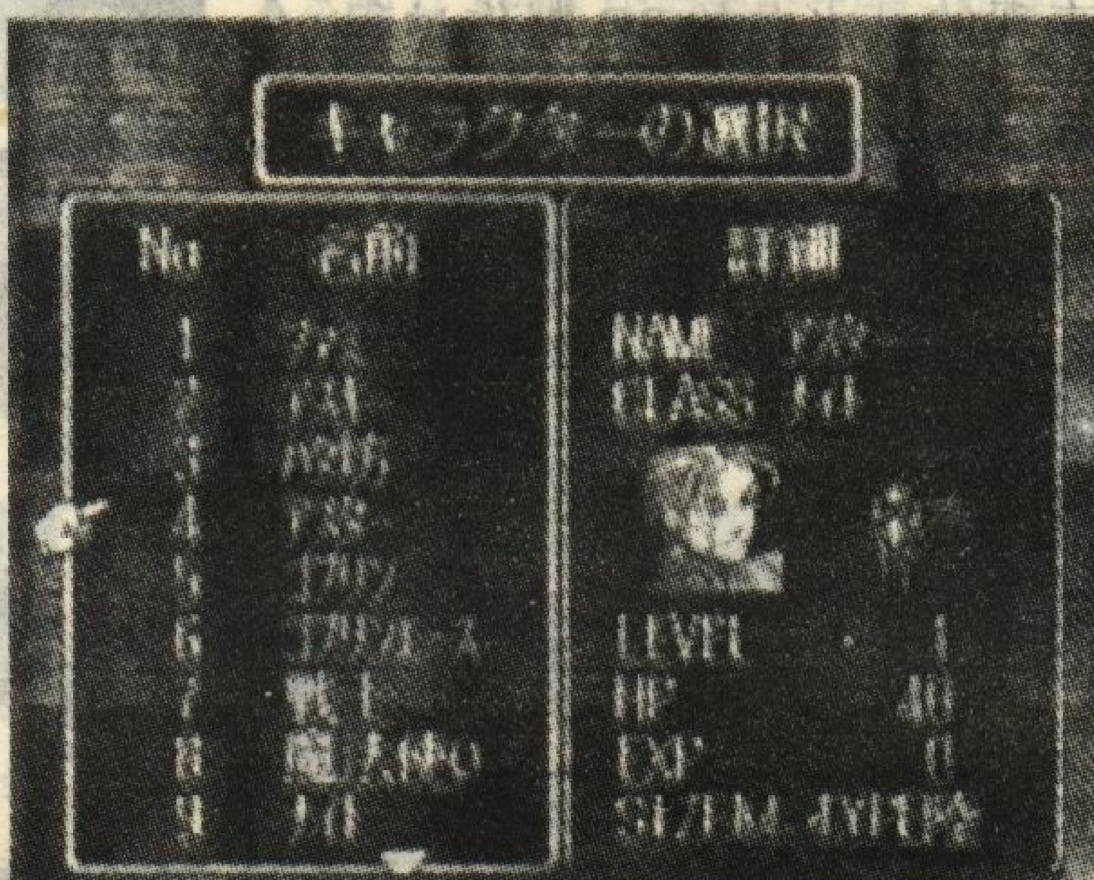
SS、PS NEW

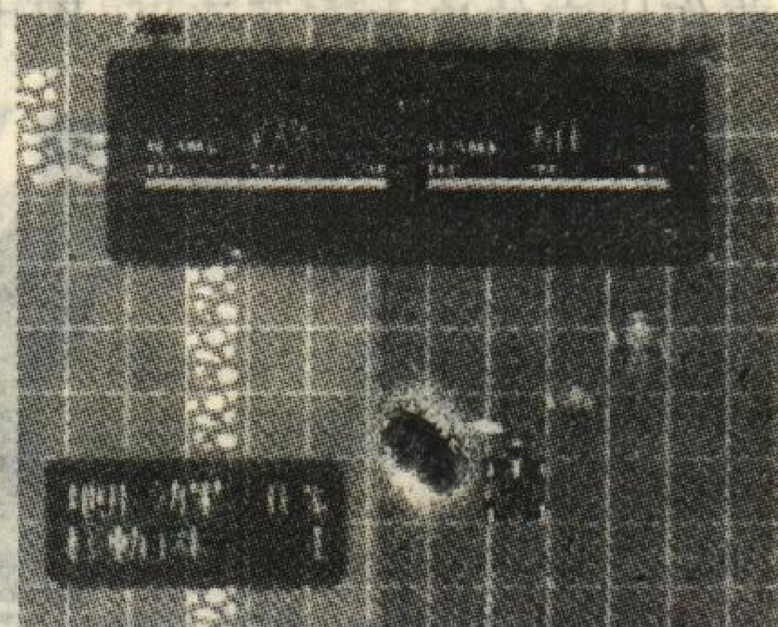
责编/E·T

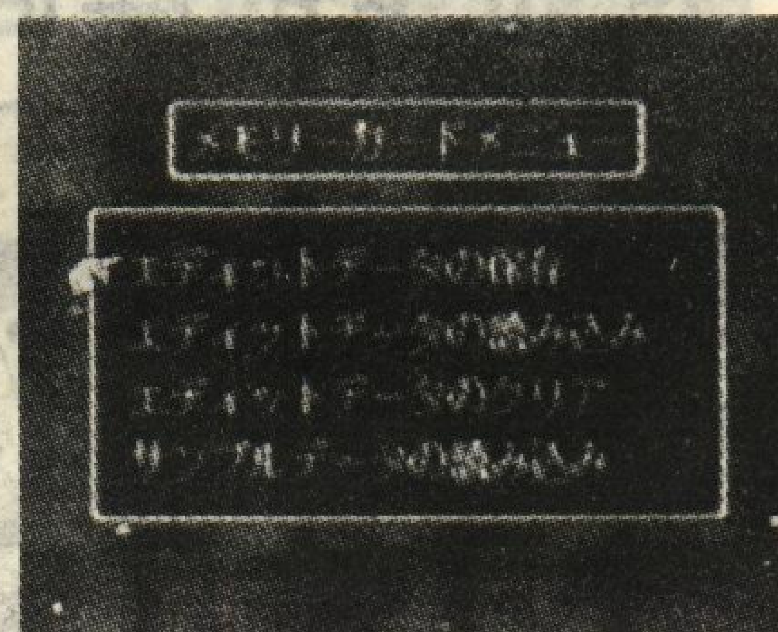
厂商:ASCII
类型:ETC
媒体:CD-ROM
发售日:98年9月

制作原创的模拟RPG游戏

本游戏是ASCII游戏创作的最新一作,以前曾经大家介绍过的《RPG工具》也属于此类,对制作游戏稍有知识的人应该是十分喜欢这个作品,本游戏较前作相比在编集种类上又有了新的提高,使得游戏中的人物,场景,战斗道具等更为丰富多彩。让我们在制作时有更广阔的选择空间,但是由于S·RPG与普通RPG的战斗方式不同,所以在战斗编集中要注意到这两个种类游戏的根本差异,不过一般能较熟练地编集这类游戏基本上可以说都是S·RPG与RPG的高手,因此只要在细节上稍加留意就可以编出较完美的作品了。







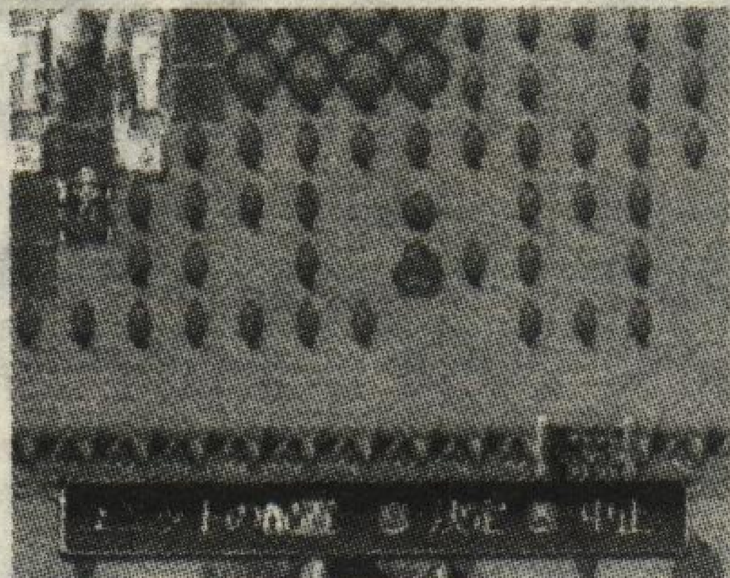
如想制作好的作品,那么你对游戏的有关知识要有较深的了解,这样制作出的游戏才有较好的水准。另外,本游戏的制作数据也可以与朋友交换,达到互相弥补缺点的目的。

模拟游戏的基本流程

由于要以S·RPG形式来制作,因此在游戏的系统上应在制作之前确定,在地图、部队的编集上也应对应此系统,并且由于本游戏规则上的限制,因此只能制作成为回合制,以下便是游戏制作流程的介绍

1 最初部队的配置

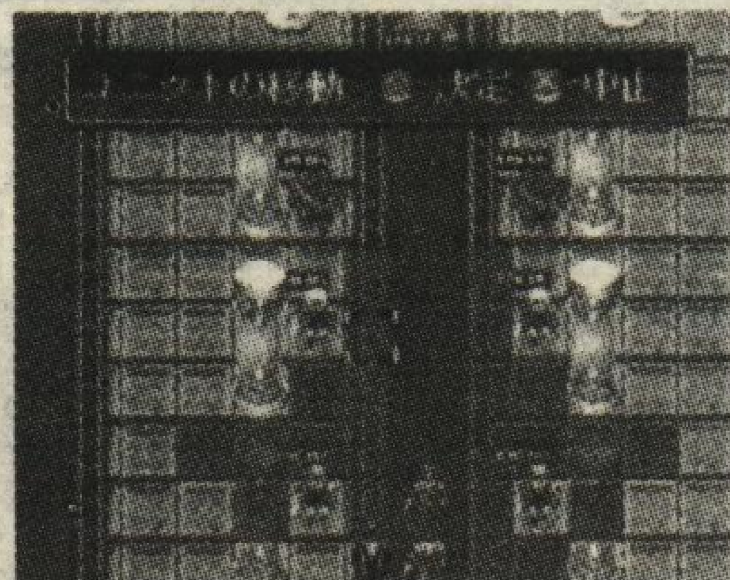
在每关开始时,便进行出击部队的选择及配置,而配置的地点以及部队数目也要根据版面的不同而变化,通常情况下在游戏开始时,场地的规模以及部队的数目都是比较小的,而当游戏进行到一定程度时,由于部队数目的增多,场地也将随之而扩大,这是**S·RPG**最为一般的常识,请大家注意。



2 部队的移动是回合制

由于游戏的基本系统已经决定,因此在配置好部队后就可以进行**CPU**间的交互行动了,行动的顺序是己方→**CPU**→己方按照这种规则进行回合制的战斗。

这种战棋类**SLG**,经常使用的移动手法相信玩家们都是相当熟悉的,因此在本工具中,也采用了这种制度(可能是比较容易掌握)。

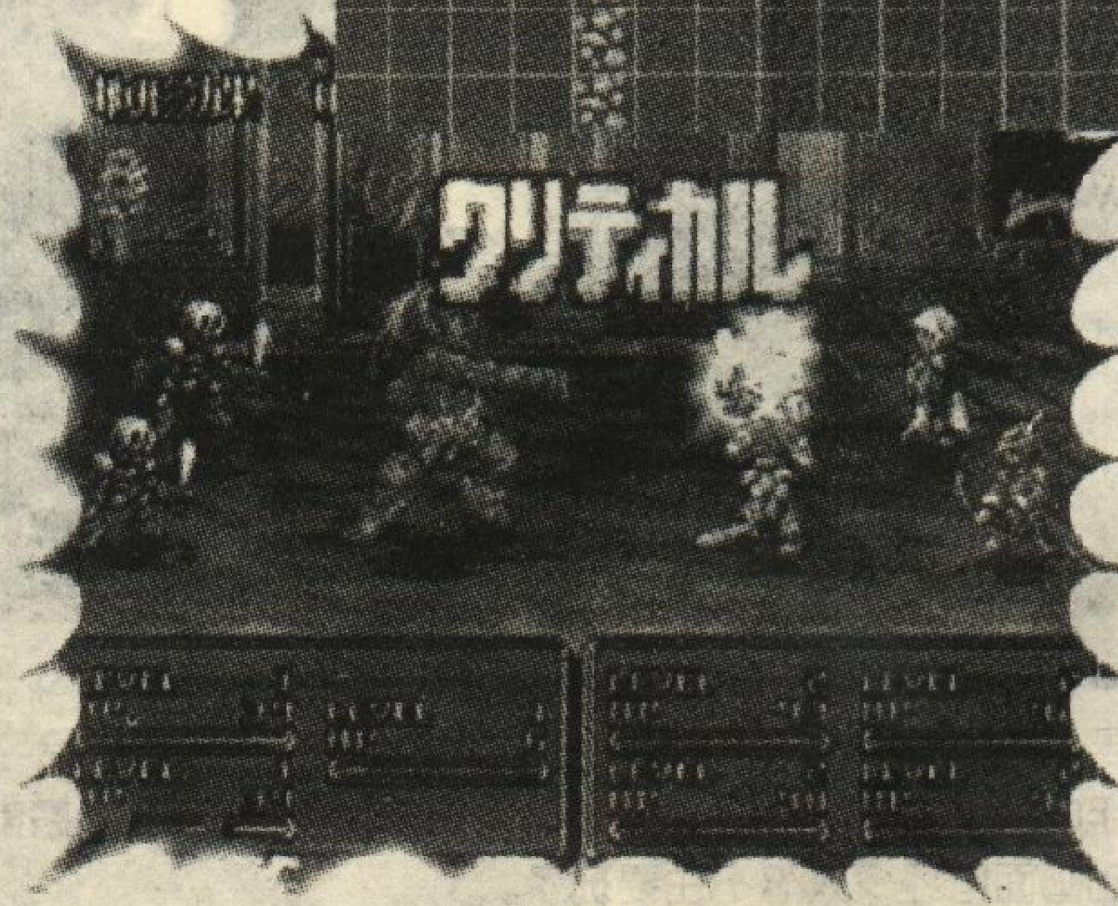


3 迫力的战斗画面

在切入战斗画面后便可形成战斗,战斗时敌我双方的人数取决于每支部队角色的类型,每方最多**4**人最少**1**人。攻击的顺序则由于每个角色的速度来定,当人数多时便有前卫,后卫的概念,基本上是前方的角色进行攻击,目标是令敌方全员倒。并且如能在战斗打败敌方首脑便可以随之进入下一版面,但同时也要注意不要让己方首领被灭,那样会导致战斗失败。



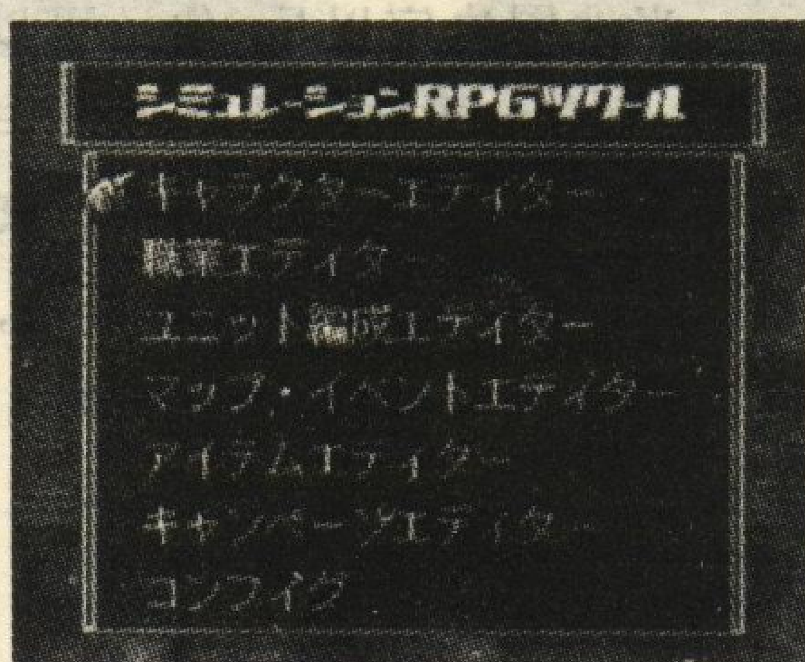
←在战斗开始时会出现'**FIGHT**'的文字。



◆当切入战斗画面后,一方角色受伤时,会出现表示所受伤害程度的数字,同时受伤害的一方**HP**槽便会减少,另外,在战斗中角色的攻击是以自动形式出现。

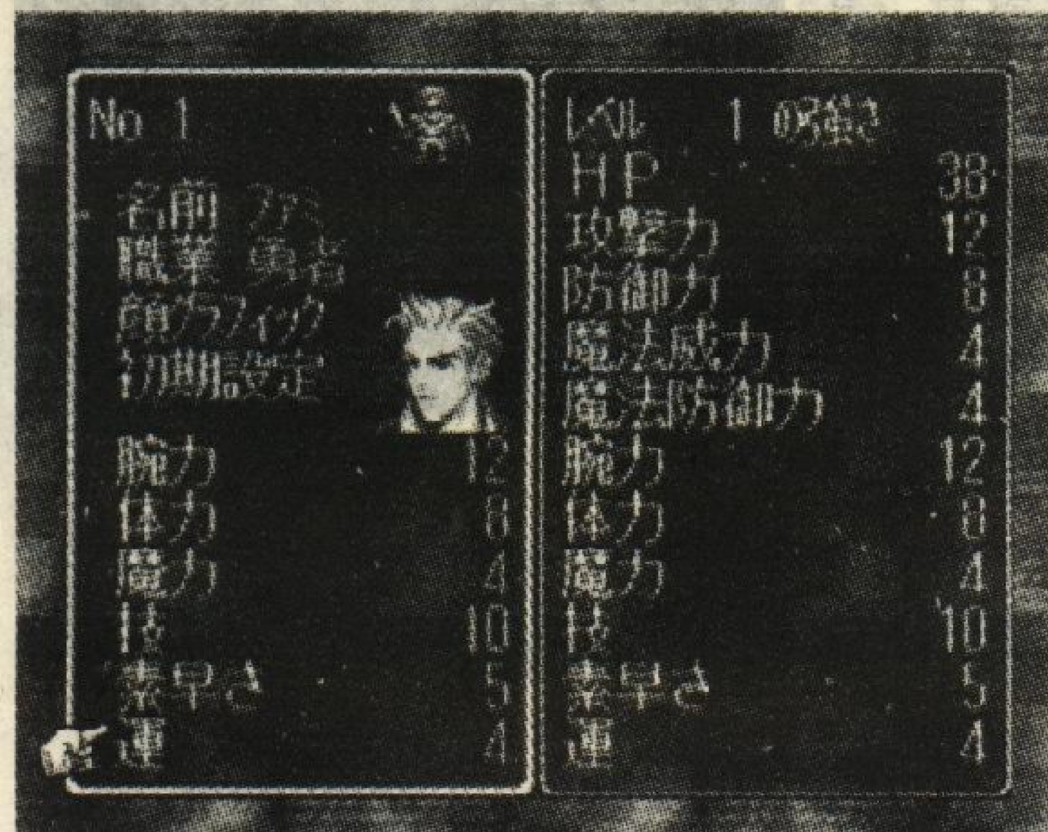
丰富的制作项目可以令游戏更加趣味化

由于编集模式有很多种，而每种的编集设定的不同都会导致游戏整体的变化，因此，在各部制作时都要考虑到数据的平衡性(这一点非常重要)，既不能使己方的角色过于强大，也不能使敌人的人物太过凶悍，另外在我方各人物中各数值要都经过精心设定，不然在游戏中你会发现导致战斗的平衡性失调。因此很可能制作的时间会超过你游戏的时间。



角色编辑

角色的设定，登场的角色你可以对其姓名，职业，容貌进行设定，而体力腕力等一些状态数值也是不可缺少的，在画面中大家可以看到，左面数值的变化会影响到右边，还是那句话，平衡性是很重要的，(也是最令人感到困难的设定)，初期数值、容貌、等级、敌我是决定一个角色状态的重要组成部分。



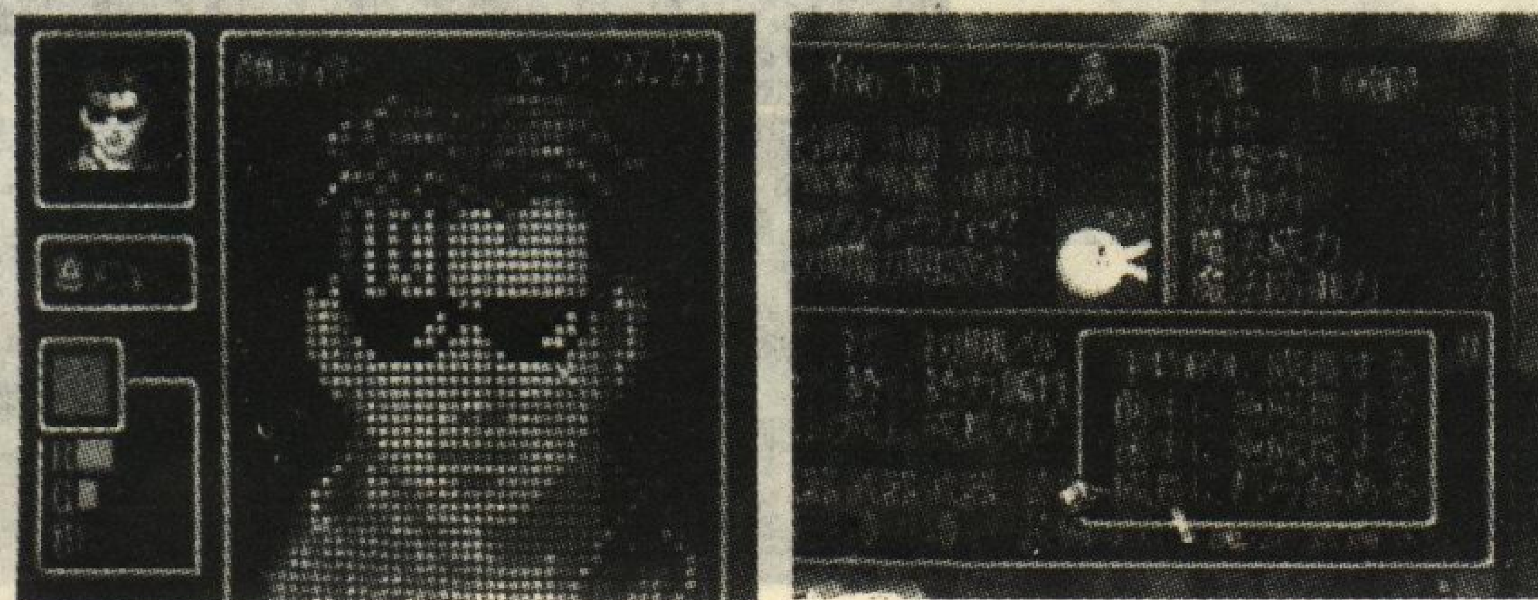
角色初始状态 决定!

♦在角色设定时除了要注意其数值的平衡性外，角色的形象也可根据职业和个人爱好进行选择，本工具共准备了140种的角色脸谱，去选择你喜欢的类型吧!



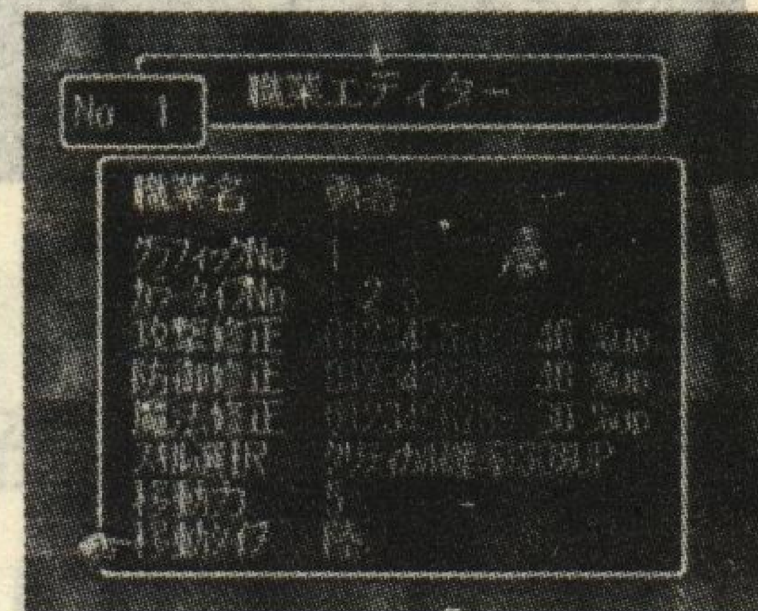
描绘原创角色

在给定的140部图案中如没有你喜欢的种类，你还可以进行原创形象的制作，如果你的美工技能较高。那么你就可以在40×40的区域内利用32768色中选出16色进行原创形象的设定，而这种自我描绘的画面可以存储5个，并且还附加了描绘中保存的机能是很方便的设计。

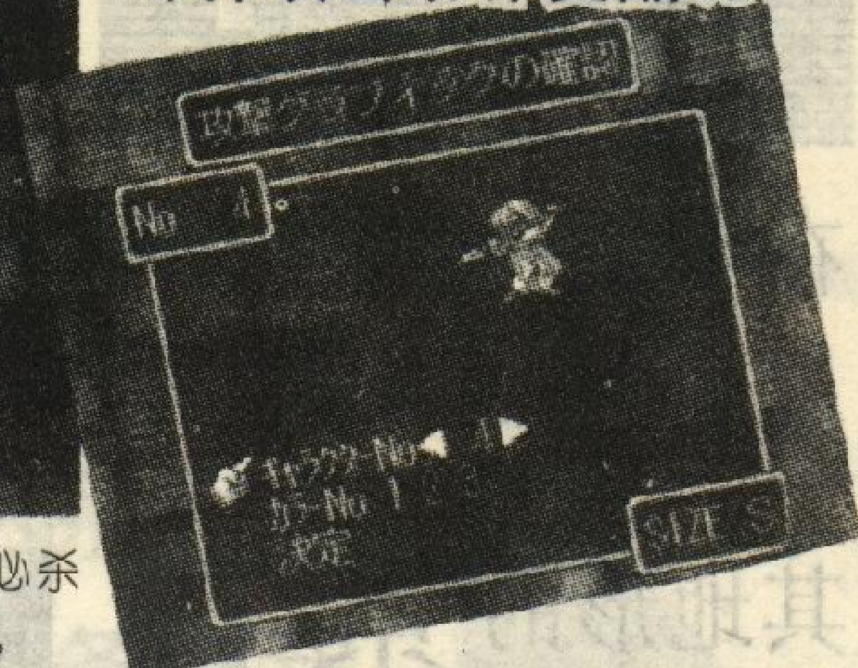


职业编辑

在这里大家可以对色角色的职业名、画面、攻击技、移动力进行设定，基本上职业的设定要在角色设定之前进行，移动力进行设定，基本上职业的设定要在角色设定之前进行，全部职业以及画面共有75种。在这里便可决定属于该职业的角色的成长度，详细的设定由下图表示。并且两种职业的攻击动作以及角色的颜色也可以进行改变。



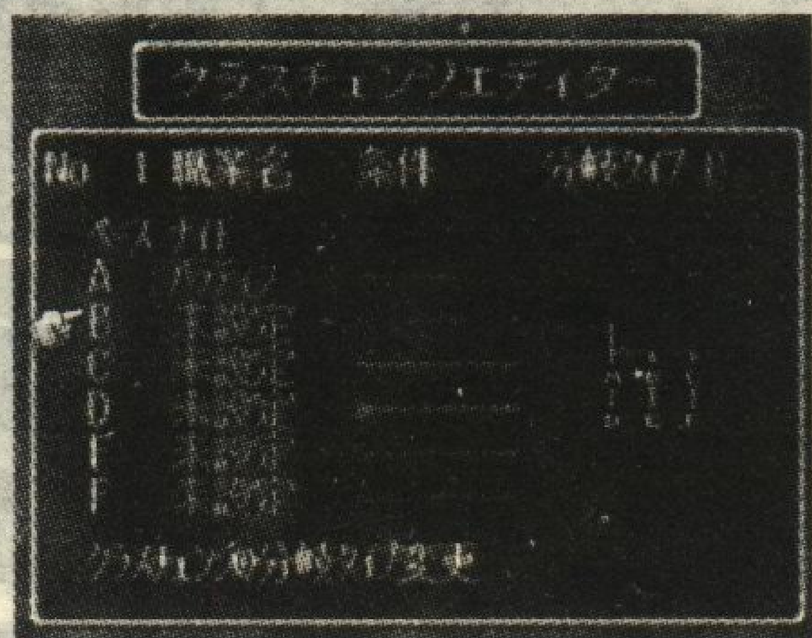
哪种攻击动作更酷呢?



◆♦不同的职业会拥有不同的必杀技，还可以设定角色的攻击动作。

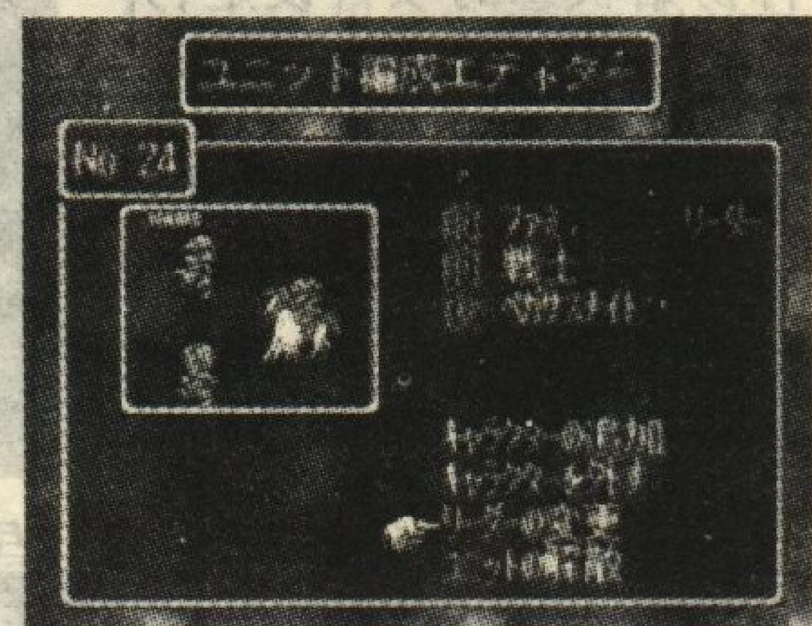
转职系统的设定

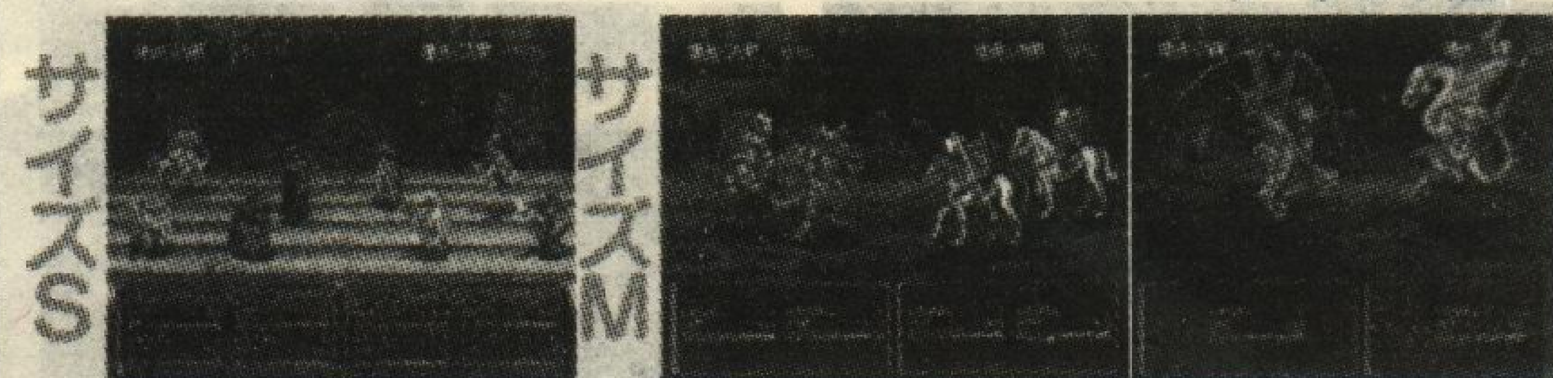
有了职业当然就要在转职的系统出现，每种职业都是有它以后的成长方向，在游戏中当角色的等级到达一定程度时便可以转职，并且在转职业也会出现象《梦战》那样的分支，这种系统也是S·RPG中经常出现的。



部队编辑

当职业与角色设定完成后，接着要进行的便是部队的编成，每支部队可以由不同的种类的角色组成，但是由于职业的关系会使行角色的大小发生变化，这样就会出现小尺寸与较大尺寸角色混编的情况，并且游戏还会有龙族，有翼放等大尺寸角色，因此也会出现部队中只有一名角色，只有一名角色时它的能力通常会是很强的。不同职业的混编以及大部队的编成也是其乐趣的所有。

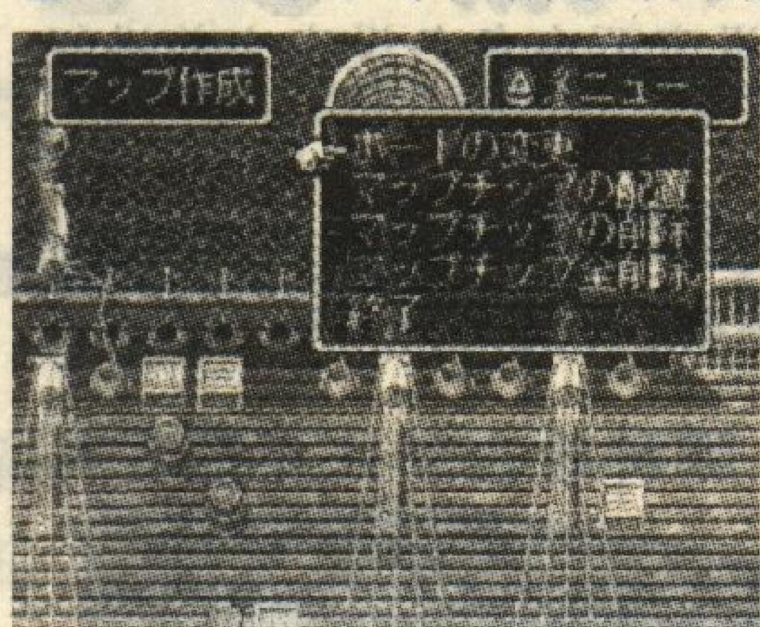
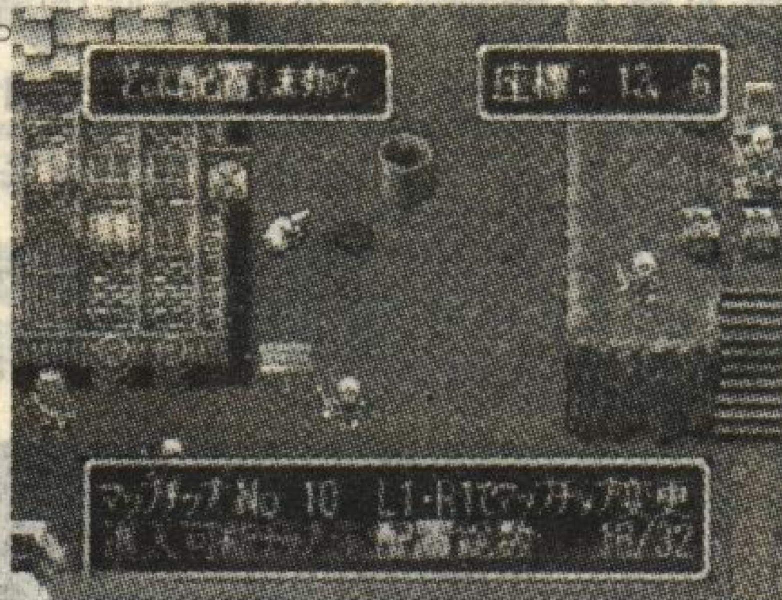




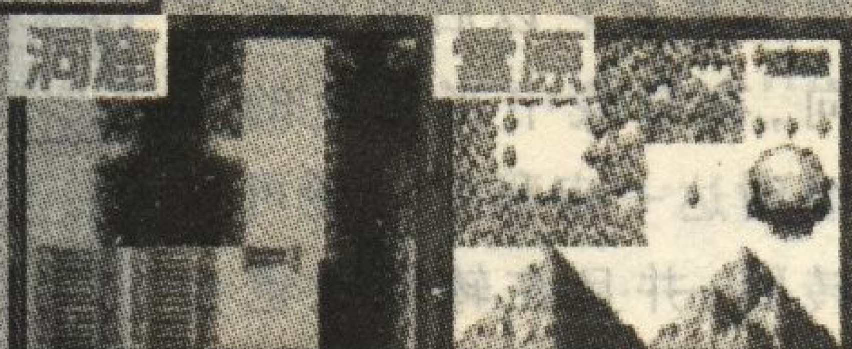
组成部队角色的大小会根据职业的不同而变化

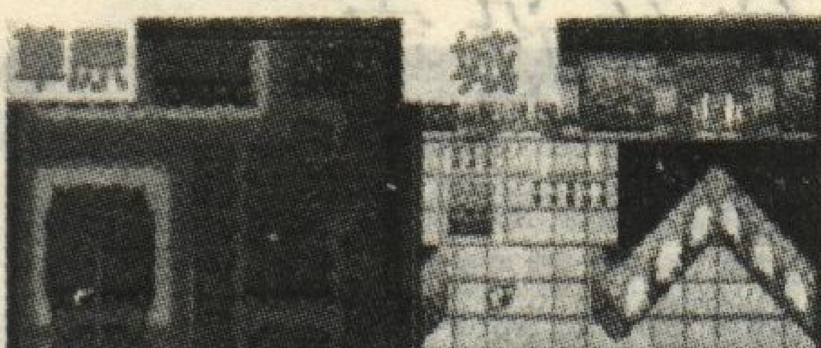
地图·事件编辑

在进行地图设定时要根据登场的角色种类以及事件来确定，并且在地图上你可以设计出不同地形混在的画面，由于游戏中有很多的小图形，并且多达256种。因此你便利用这些“零件”进行原创地图的设定，当然如果你觉得这样太麻烦，你也可以利用游戏中给定的图形。

在地图画面上可以配制各种附合其地形的**景物**



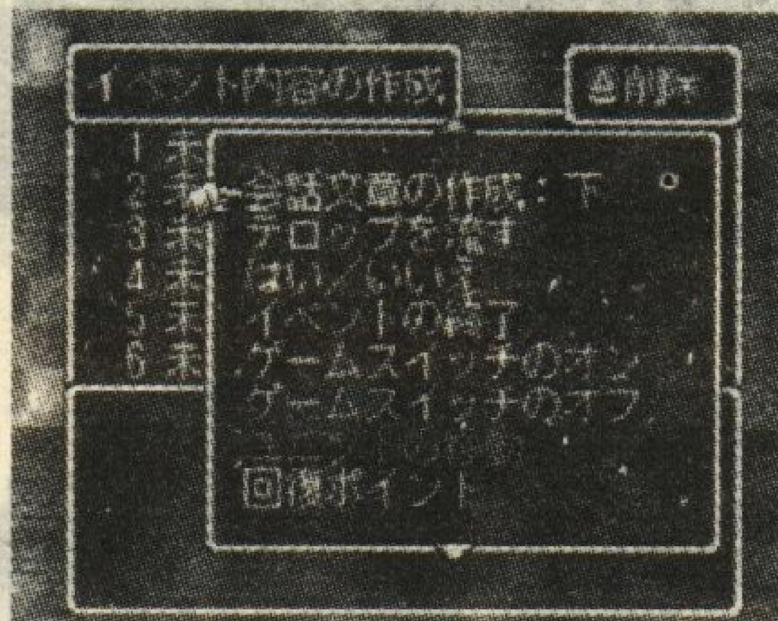
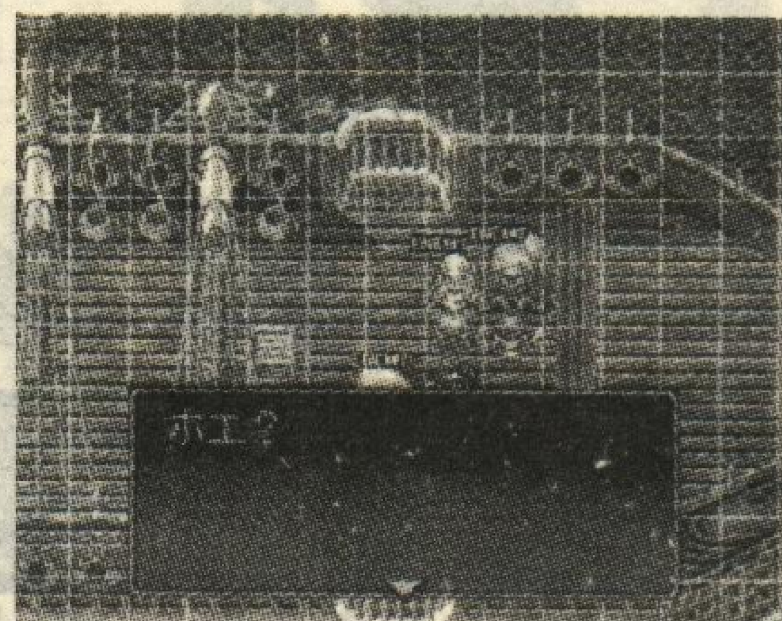


←→本游戏中自创地图的“零件”很多，如果你是一位耐心的玩家，好么你可以利用这些零件去创作自己喜欢的地图类型。

利用丰富的美术知识进行原创地图的制作

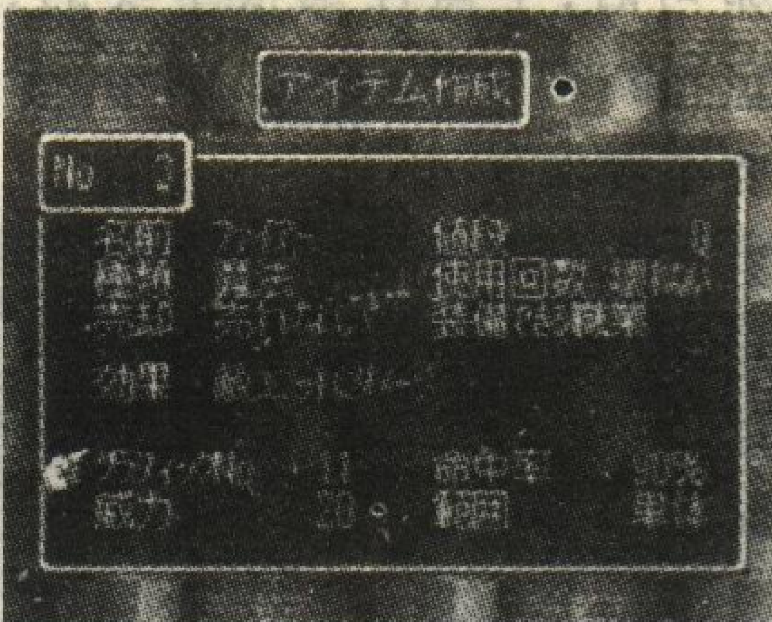
制作丰富的剧情

当地图决定以后，你还可以进行BGM、胜利、败北条件的设定，而最为重要的是事件的作成，你可以根据喜好来作成风格各异的故事，虽然这需要玩家有一定的日语水平，但如果不断摸索即便是不懂日语的玩家，依然可以设计出好的剧情，在剧情你还可以设计出说得敌人的场面，不过这种场面也不要太多，那样你的队伍就会太庞大了。

道具编辑

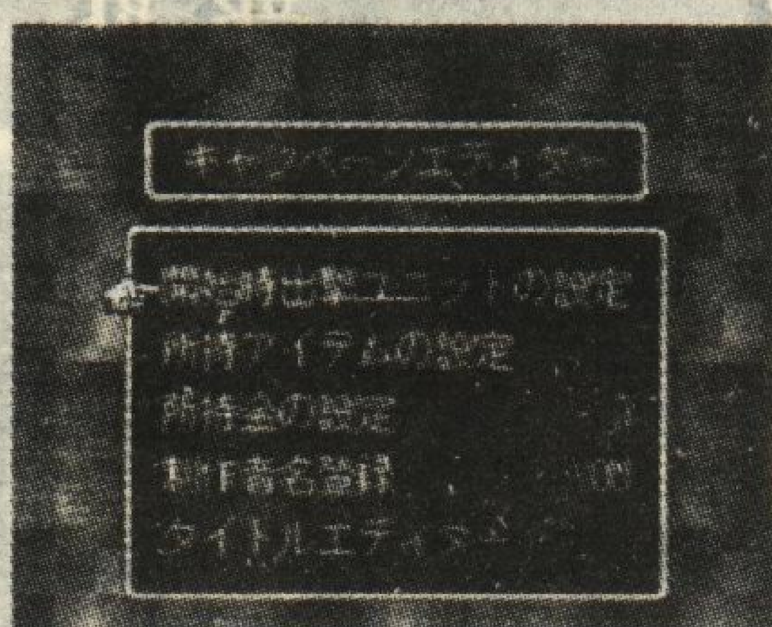
在设定道具时，要根据不同的种类而进行作成，道具的种类分为回复道具，武器、防具、魔法品等，这些物品的价格、威力，都有详细的数值。另外还有属于职业转换的特殊道具出现，不过大家要注意如果你要设定这种道具，那么你就要在职业设定时进行，也就是说，如果特殊职业是需要特特殊道具的话那么在职业作成时就要设计进去。其它道具的使用次数以及命中率也要根据道具进行不同的设计。





版面编辑

在游戏开始时可以进行初始状态的项目设定，并且可以进行一关的游戏测试来检测你的设定是否合适，经过多次调速整后便可达到满意的效果，游戏也就可以正常进行了。



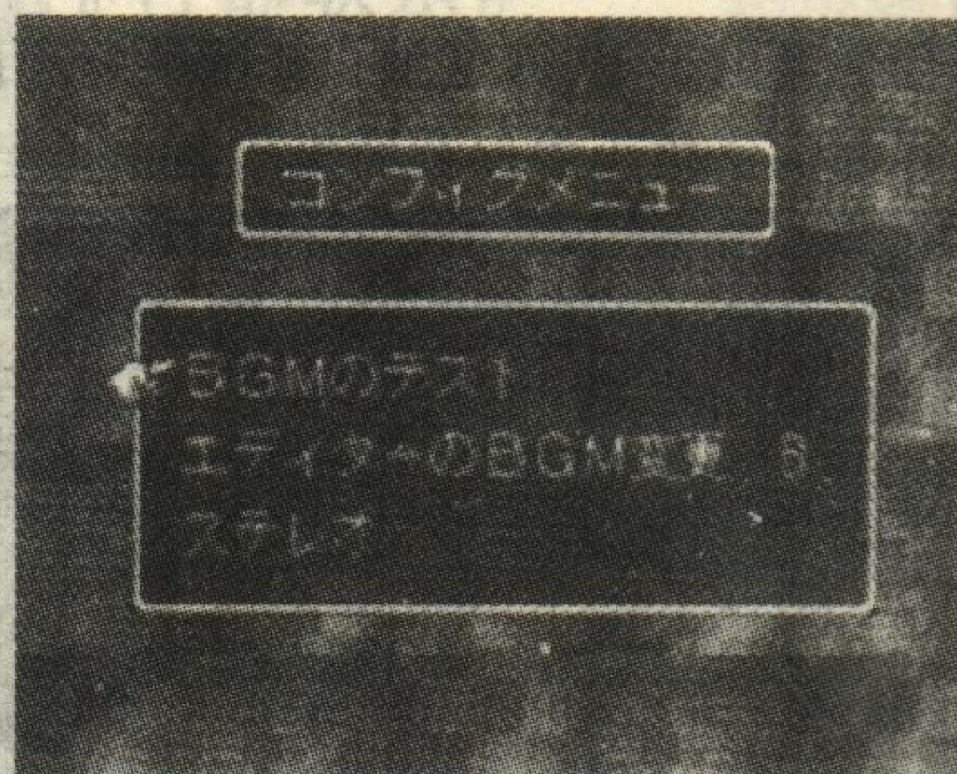
制作背景画面

在编辑中玩者可以制作出与情节场景相关的背景画面，画面可在游戏给定的种类中任意选择，而且还可以在画面上写上文字，虽然这部分与游戏的主体并没有关系，但它却能增加游戏的观赏性，你不想制作一个漂亮的画面吗？




CONFIG

直接影响到游戏作成的CONFIG共有3项，它们分别是BGM和测试编集中BGM的变化数目以及立体声与普通声的选择。这里比较重要的是BGM的设定，不同的版面要有不同的BGM与之相搭配，这样制作出的游戏才有生气，如只要一种音乐，即使是有好的情节也会使游戏变得死气沉沉，因此可以说在这里BGM与剧情的配合也是至关重要的。





RAPID RACER



责编/E·T

厂商:SCE
类型:RAC
媒体:CD-ROM
发售日:98年7月

水上的F1!高速竞艇游戏登场!!

最近一段时间PS上的赛车类游戏很多,其中也不乏一些世界知名的跑车精品,不过太多的赛车游戏也让人感到乏味。这次SCE为大家制作了一款有F1赛车感觉的摩托赛艇游戏。

这个游戏与赛车游戏最大的不同便是在水面上的那种起伏感。由于水流的关系,游戏中会出现各种各样的水面地形,这些各异的环境导致了在比赛中赛艇重心的变化。因此我们就不能象在赛车游戏享受地面的平坦了。这样我们就必须掌握好赛艇的平衡性,说起来比较容易,但对于没有驾驶赛艇经验的玩家来说(基本上没有,本人也一样),还是相当困难的,并且还要掌握舵的微调整,这样才能有变幻莫测的水面上行驶自如。

大迫力

水上RACER

◆在不安定的水面上驾驶高速行驶的赛艇技术,这在欧美地区是与F1赛车相同的高人气体育运动。

● 3种类的赛艇+PLUSα ●

与赛车游戏一样,本作品中提了三种以上的赛艇类型,它们各自的特点也比较明显,有的注重加速。有的注重最高速,有的则在转弯时优势明显,这些种类为不同爱好的玩家提供了机会,不过三种赛艇可能比较少,没关系当你在游戏中达到某种条件后,便可以使用游戏中的隐藏赛艇,当然要达到这一条件可不是那么轻松的。









● 玩者的视点共有3种 ●

既然是RAC类游戏,其视点的多种变化当然也是存在,它可以满足玩家的不同需要,在这里要提醒大家,视点的不同还可能影响到比赛中的成绩,看起来这好象没有什么关系,但是如果你是位赛车高手,那么你就能体会到不同视点间的微妙差异,这往往会给你带来某种优越,自己会慢慢体会吧!



◆◆选择不同的视点对比赛成绩会有什么影响呢?







多种多样的赛道使游戏更具趣味性

游戏中还为玩家们准备了多种水路，最初你可以在迈阿密河口附近行驶，以后你还会经过有大瀑布的亚历桑那，还会路经积雪的阿拉斯加，如果你在这些水路的比赛中有幸获得第一名，那么便会有更加复杂的水路向你挑战。不过光是以上三种赛道就已经是相当困难了，它们几乎包含了各种各样的水面起伏状况，而且还有逆流的情况出现，不但是这样，就连天气都会不断变化。给选手带来了极大的困难，看来要想掌握这些赛道真不是件容易的事，那么我们也只好多练习才能适应。









▲画面中所表示的地域是属于北部地区的冰河地带，很冷啊！



▲在昏暗的河道中行驶会有很大的危险性，不知游戏中的赛艇是否会有照明设备出现呢？



▲在森林中的沼泽上行驶，是没有障碍物的，可以将赛艇的速度开至最高，以便能取得第一。

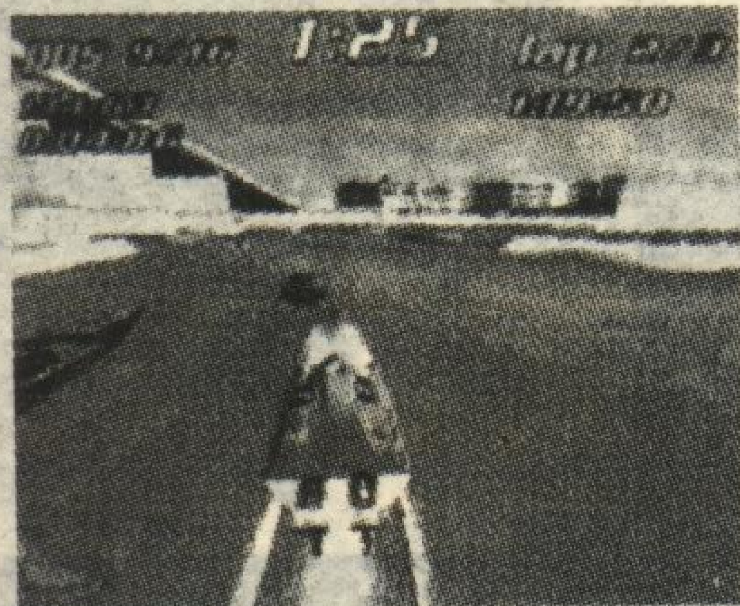


变幻莫测的水面也是游戏的乐趣所在

这个游戏最大的难点便是有变幻的水流中操纵赛艇，由于水是流动的，而且根据地形的变化而变化，也就是说你所处的赛道是有不断变化的，因此掌握赛艇的平衡就成了首要的任务，而艇上的引擎在水同还是水下也会给赛艇的平衡带来变化，基本上是当有波浪冲来时，你要把引擎压至水面以下，使艇头仰起以便破浪前进，当冲开波浪后你就会有一段时间在较平坦的水面上，这时你的引擎就可以升至水面，并且还要配合舵的方向来调节艇的方向，因为通常冲过浪后的赛艇方向会发生变化，因此这时舵的作用便要发挥了。







水路中可取得速度宝物





◆当比赛中满足了某种条件时，便会得到新的零件，装备给赛艇后会令其机能大幅度提升。

●●●新颖的对战模式●●●

本游戏另外一个热点就是分割左右画面的对战机能，而一般的对战RAC不同的是，这次可以多人数比较，当然这是让这些玩家们进行轮流地比赛，然后再根据各个比赛中所用的时间来决定名次。





龙之种
最终进化形态



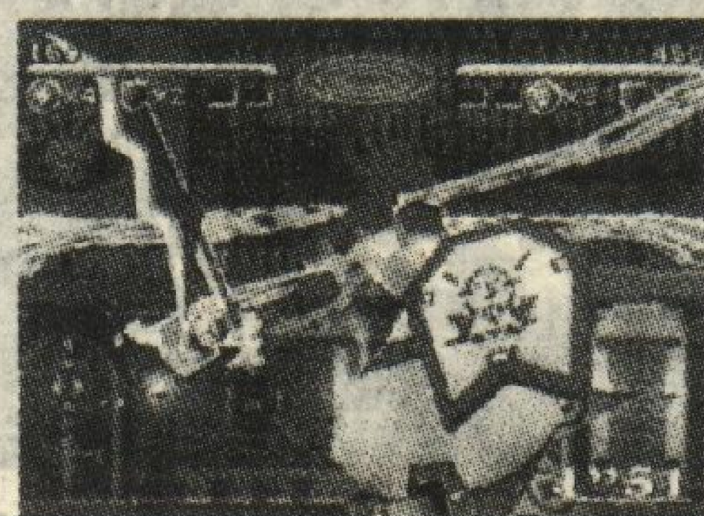
责编/E·T

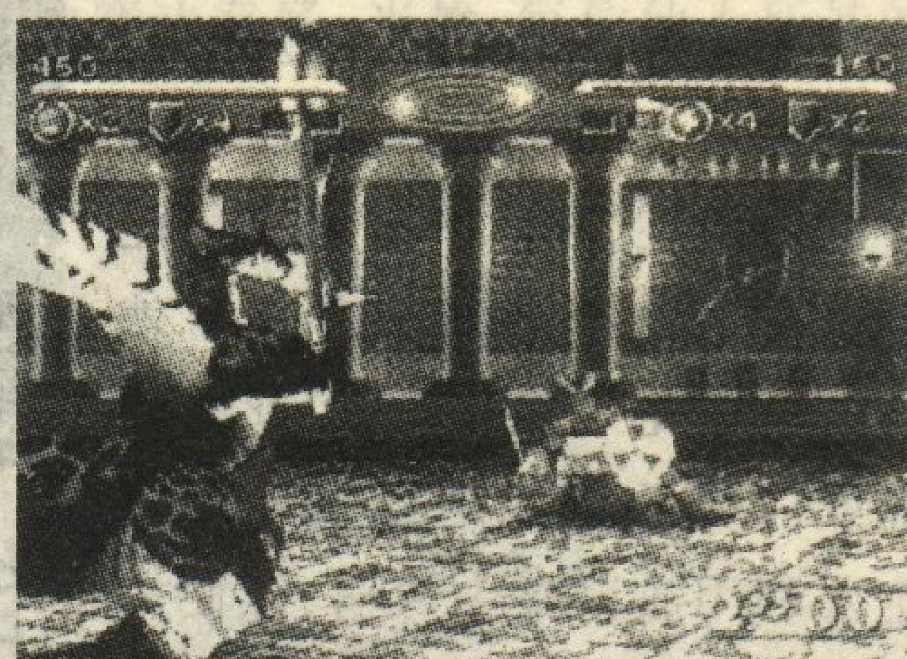
厂商:JALECO
类型:SLG
媒体:CD-ROM
发售日:98年8月6日

育成最强的龙

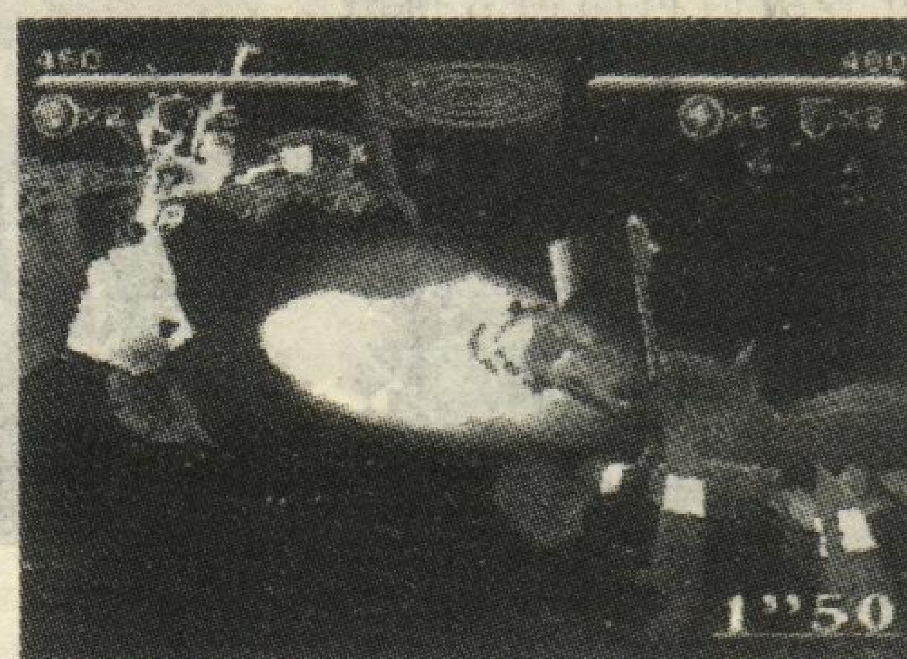
被称为秩序与破坏的战斗神,它的名字就是"龙"。以龙的成长、进化为目标的对战型SLG游戏《龙之种·最终进化形态》出现了。在战斗中取得奖金,并且为其装备武器防具,使自己的龙进化成为最强的生物。

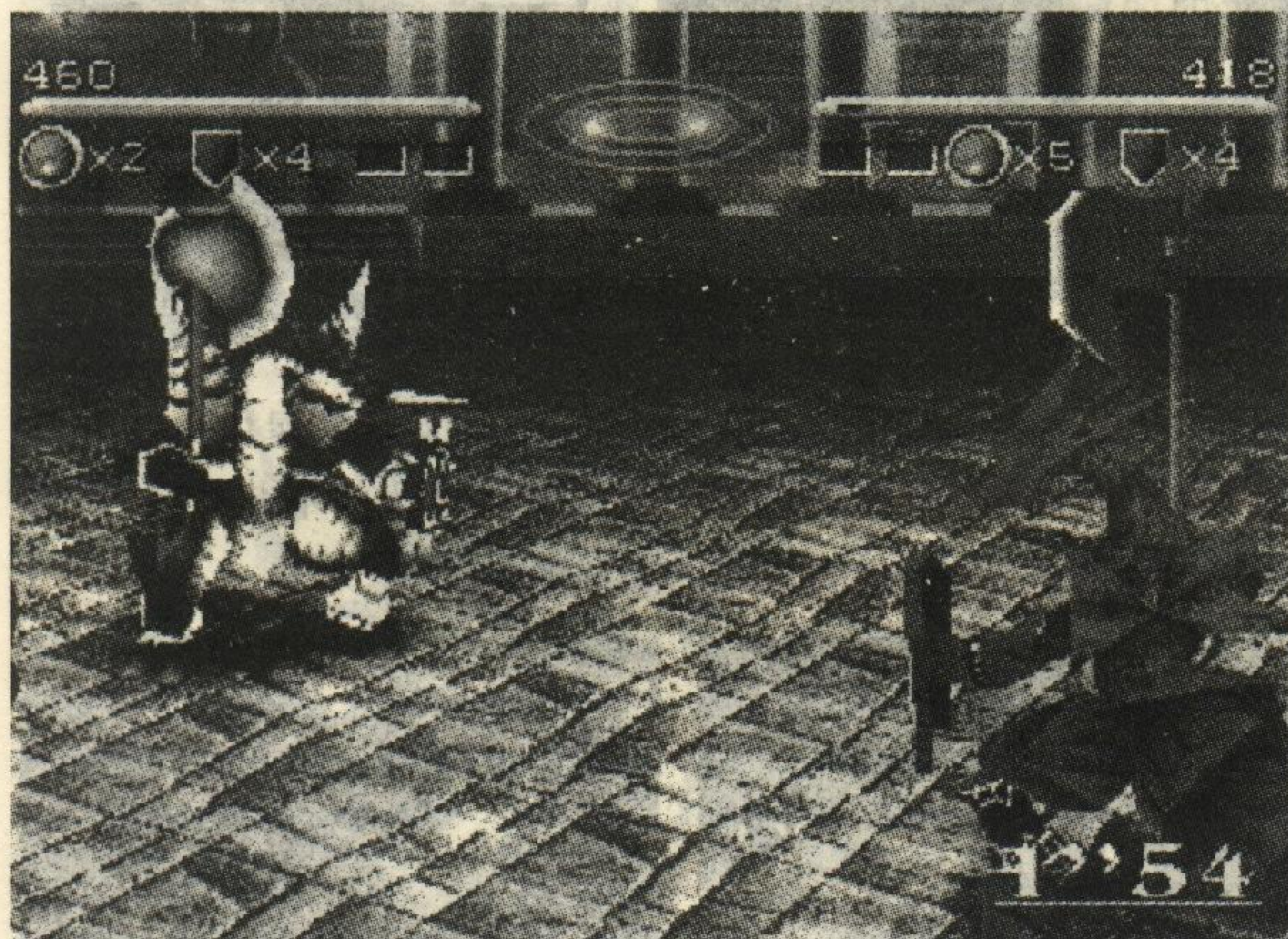
探险队在某惑星发现了被冰封住的一种生物,这种是否属于这个惑星的生态体系的生物没有人能知道其来历,而它的存在也是个谜。科学家们把它利用克隆技术使其再生,并且给予了它"龙"的称号,还让它们进行生死战斗,使其成为"龙斗士",如果能在战斗中生存下来就可以不断地继续战斗下去,而龙也可以进化到最终状态。

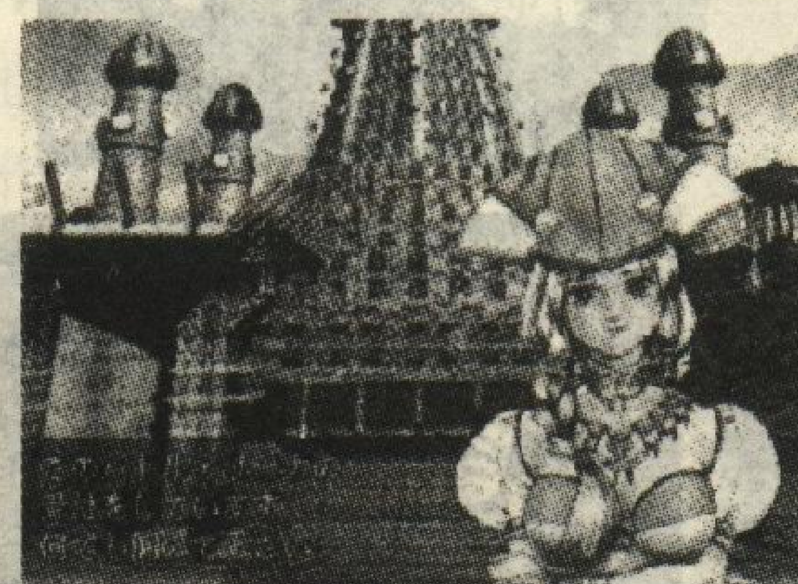




龙会由时间的推移而成长进化,让其进化的方法是不断地生存决斗中胜利,而且进行练习战也是会有助于龙的成长的,但要注意一点,微妙的战斗变化是会影响到龙形态的变化,到底向哪种形态进化是不能预先确定的。



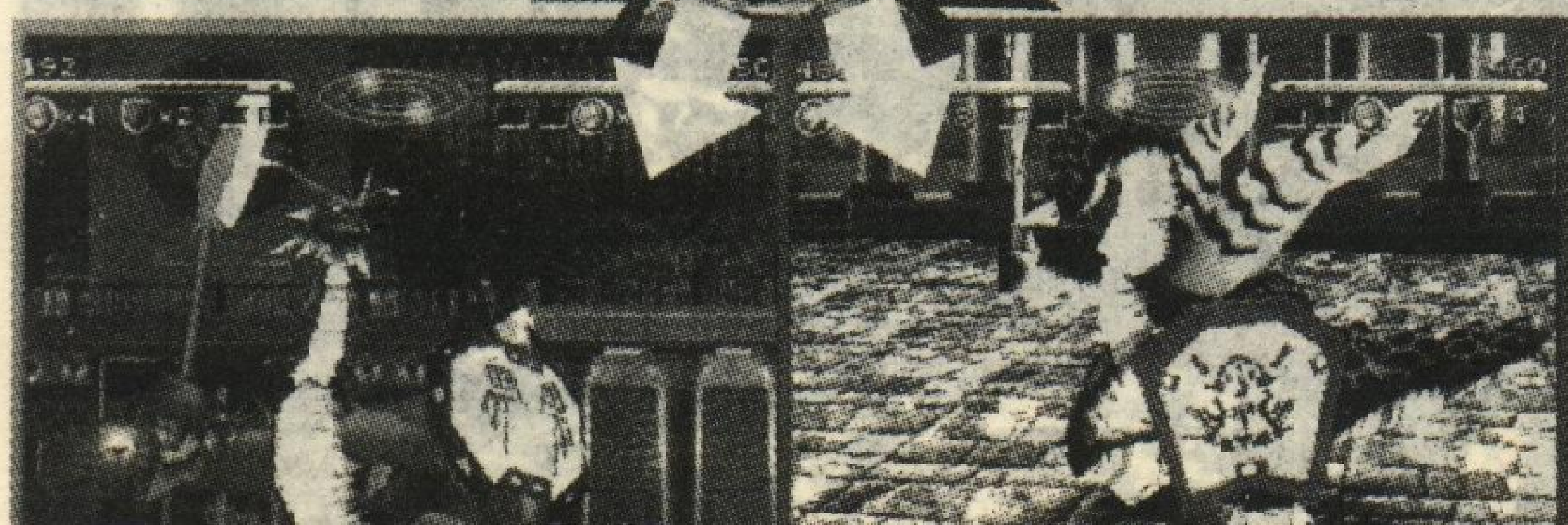






向不同的类型进化

选择不同的进化路线会令龙的型态发生根本的变化



目标是进化成为究极形态

龙的形态有兽、鸟、爬虫、昆虫类型,由于具有不同的遗传因子,因此得到的龙的形态还是多种多样的,在龙的育成中,龙的形态会有助于它的育成重点。



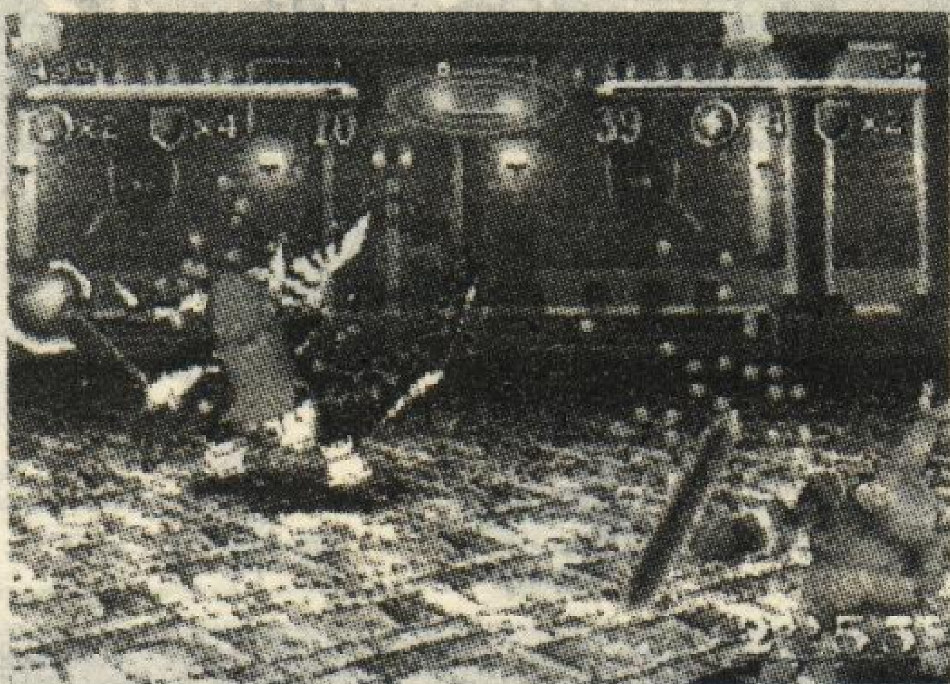
育成最强的龙
与强敌进行对战

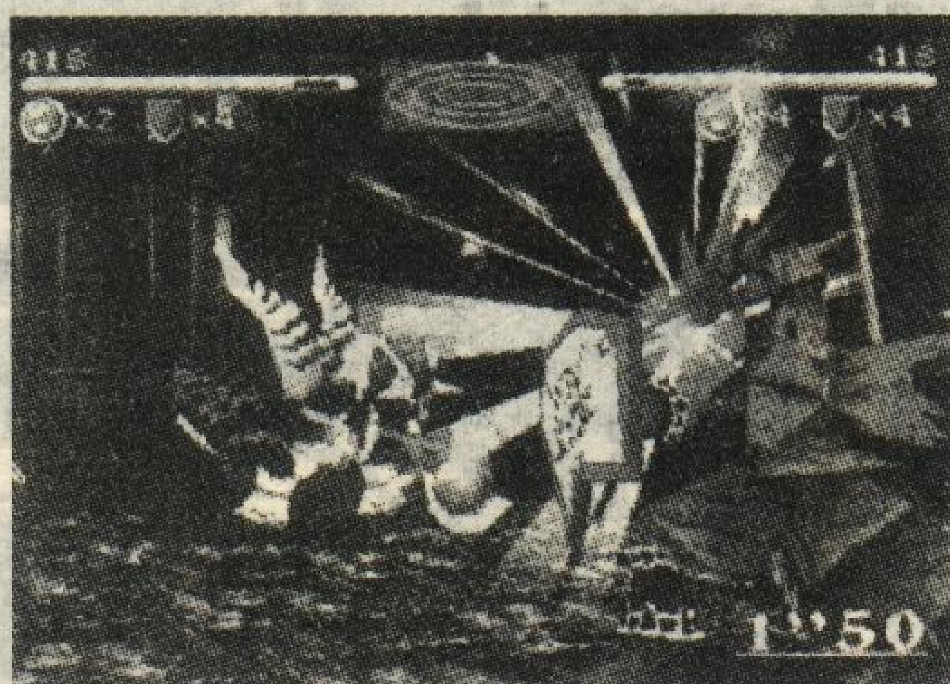


战斗中简单的选择指令就可以了

游戏中指令的选择与其它GAME有些差异，在每回开始时会有一些指令供你选择，选择指令的不同会对龙的行动造成很大影响，这也是本游戏一重要的系统，大家要提前掌握。

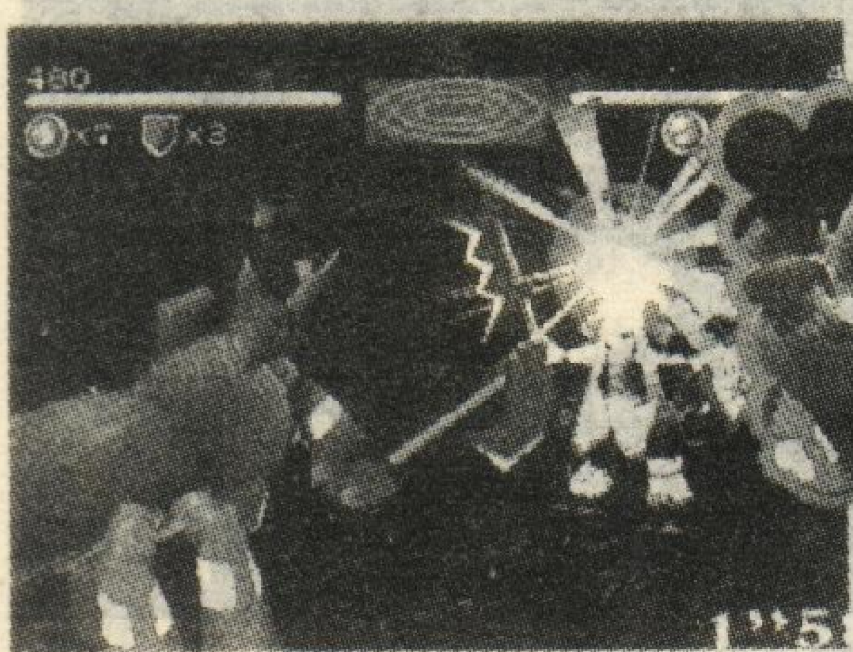
在作战中最重要的是看破对手的属性特征，并且更要注意的是敌人"特技反回"剩于回数，在掌握了敌人的一切资料后，你还要注意与人距离的以及敌我双方体力上的变化，但是由于战斗的残酷性，强大的敌人很可能会早早地登场，由于如果输了就会失去令龙死去，那么以前的培养就白费了，因此在必要的时候也要利用放弃指令认输，以便提升等级后再向强敌挑战。

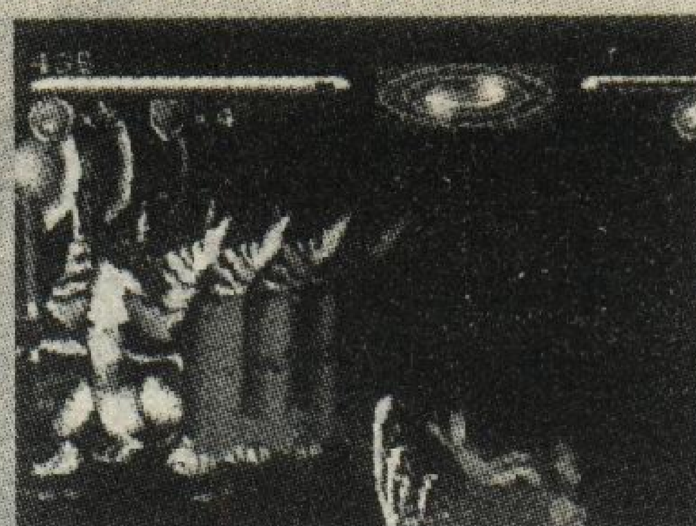




指令一览	
前进/后退	与对手接近，是属于近战的指令，每一回只能走一步，但要注意此时是无防备的状态。
武器攻击	装备好武器，进行直接攻击的指令，攻击力很高，但如果在近距离攻击落空，会增加龙的疲劳度。
特殊攻击	可以发出炎与冰攻击的指令，它不受距离的限制，可以任意使用，但要注意会被敌人的反击技反回，并且有次数限制。
特技反回	用来反射特殊攻击的防御指令，但对武器攻击是不能防御的，也有使用回数的限制。
挑　发	向对手挑发的指令，在挑发中，自己的攻击力会呈现很高的效果，但是在此时却是处在无防备状态。
放　弃	放弃战斗的指令，在战斗中如觉得一定会输，那么就选用此指令，它会保障龙的生命不受伤害。

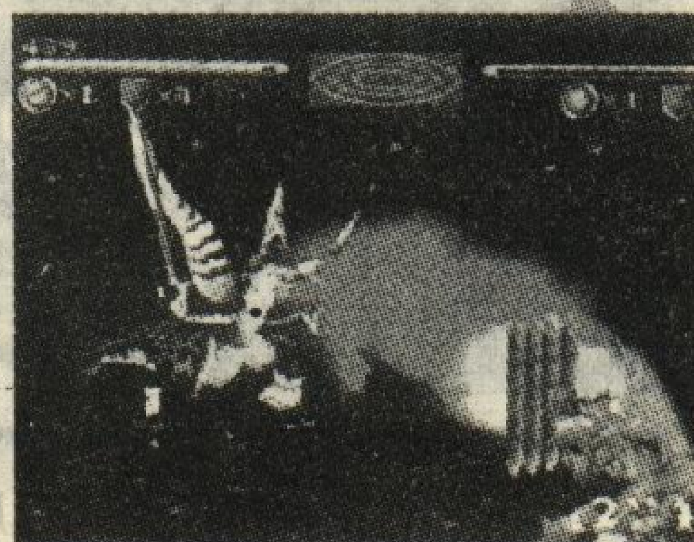
准备的把握战况





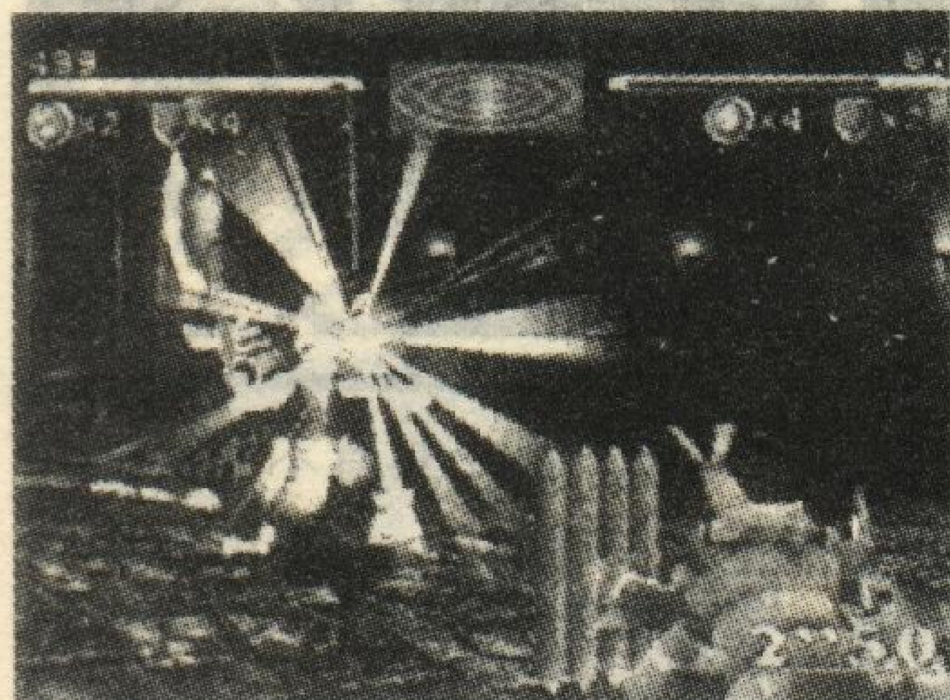
回避行动

素早数值高的龙有时会避开敌人的攻击。

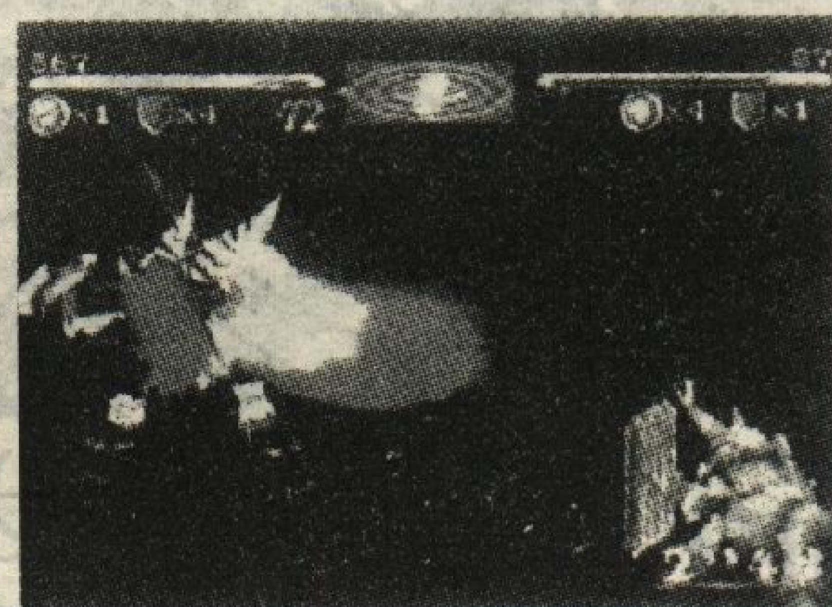


你能准确掌握对手的行动吗？

掌握对手行动，要取得完全的胜利，就要令敌人的行动无效化，因此要在战斗中适当地选择指令，当你与更多的敌人战斗后你就可以大概掌握住一些种类敌人的攻击特性，这样你培养的龙就会在战斗中不断胜利，以便达到最强的进化状态，成为天下无敌的龙王。



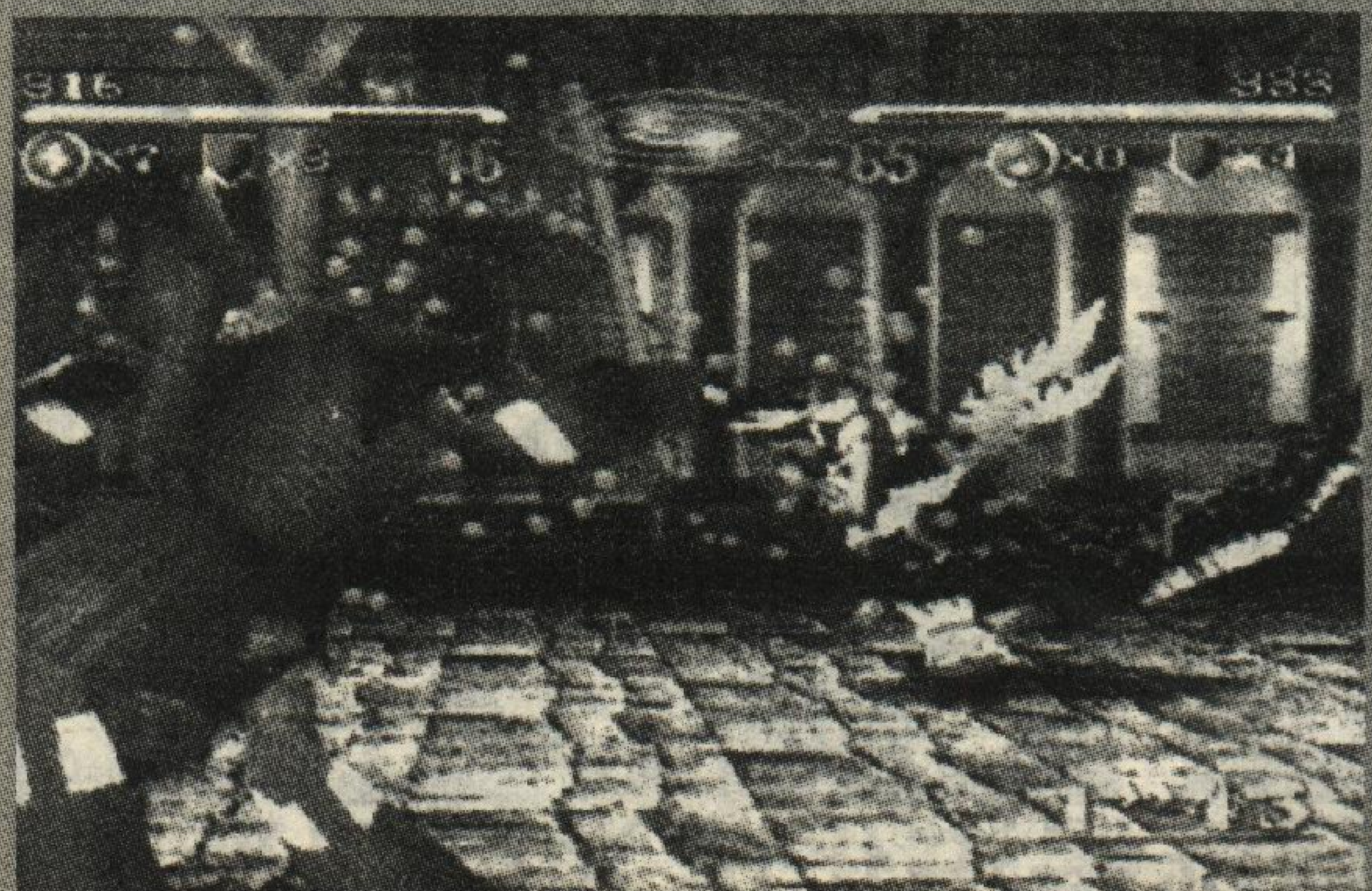




利用反技将敌人的特殊攻击反回

记忆卡中的龙

如果你想与朋友对战，但是又没有更多的时间去培养更强的龙，那么你便可以利用游戏中记忆卡战斗模式进行游戏，有人会说那里并不是这个游戏的记录呀，没有关系，设计这个作品的人会让你利用记忆卡中别的游戏的记录随机出现某种龙，这样你刚买到游戏后便可以享受到对战的乐趣了。但让人不解的是龙的状态会根据记忆卡中的不同记录而变化吗？难道会出现酷似《铁拳》中KUMA的KUMA龙，又或是出现类似《机器人大战》中的机械龙，这些就不得而知了，让人兴奋的是每位玩家所拥有的游戏SAVE都不同，那么也就意味着会有上千种不同类型的龙出现，真是值得期待呀！



封神演義

封神演义



厂商:光荣
类型:S·RPG
媒体:CD-ROM
发售日:1998年8月

责编/E·T

古代中国为舞台的模拟RPG



光荣公司好像对我们的古典名著十感兴趣,如三国与元朝密史都能忠实地再现当时的时代背景与宏大的战斗场面,可以说在历史类模拟游戏领域光荣确实有它的强大实力。

这次以中国商代为时代背景,并且有多彩的人物登场,从而展开了壮大的历史绘卷。在战斗场景上采用了是充满迫力的三次元形式,喜欢古代历史的玩家是一定要玩的哟!

在本游戏登场的角色中都是大家十分熟悉的人物,但是由于是日本公司制作,因此在角色的形象上多少与我们的印象中有些出入,不过这并不影响我们玩这个作品,在游戏中有多数被称为宝贝的魔法登场。当然,每位仙人所持的宝物都是不同的。



古代中国的神话故事



对于《封神演义》的故事想必大家都应该知道了,在这里也就不用向大家过多地说明了,要向大家作重点介绍的就是游戏中多彩的魔法效果以及使用方法。在战斗中技、术的表现由宝物发出,而登场的宝物有100多种,在图中表示的地形变化与技与术总共多达300多种,而角色可以分为地中(土行孙)、空中(雷震子)、水中(???)移动。因此玩家要充分利用各角色的特点,在三次元的场地上与敌人战斗。



战斗系统介绍



在法术中,大多数可以令地形效果发生变化,这也可以说是本游戏的一大特点。其中九火轮是以空中降下火炎弹,并且可以在大地上留下深深的沟,还可以令敌人受到伤害。而被称为乾坤术的魔法可以令本是凸起的地面变得平坦化,这样可以牵制敌人的行动,也可以为我方制造有利条件。定海珠是水属性的宝物,当它放出时地面上会出现水坑,可以令敌人陷入水中,并使敌人移动力降低,使敌人既不能攻击也不能回避。在大地系法术中有一种可以令地面隆起,而隆起在高处的我军,可以利用居高临下的效果为胜利制造条件。

以上就是游戏中的一些法术效果,当然,还有很多的法术,而它们所实现出的效果也不相同,具体的要在游戏中多多体会。由于游戏中加入了这种战法,因此要在战略思想中加入法术效果,是个比较新颖的战略模拟游戏。





私立公平学园

新作追踪 PS

厂商:CAPCOM
类型:对战 ACT
媒体:CD－ROM×2
发售日:1998年7月

责编/E·T

初公布的CD－ROM 2枚组内容

前一期为大家介绍过了这个对战游戏,其故事以及系统方面大家应该已经有所了解了,这次刚得到的新消息说本游戏以2枚组的形式发售,到底这两张光盘中会有怎样的内容呢?CAPCOM公布的消息表明第1张CD是忠实再现街机版的正宗格斗游戏,并且还加入了几名原创角色。而第2张CD是原创的学园生活模式,这两格CD也可以说是两个人物相同但又是截然不同的游戏。

街机版 街机模式

第一张CD绝对是真实街机版的内容,并且加入了PLUSα要素,这些要素是①在游戏中穿插了DEMO与ENDING,并且有角色的对白。②街机版隐藏角色(春日野樱、摘下面的风间明,雷藏、雹)在最初都可以使用。③新角色热血隼人以及风间醍醐也可以使用。并且在难易度,键位配置以及几局胜负等要素都可以进行调查。

当然,对战机能也是必不可少的。



新颖的原创版 私立公平学园的校园生活以及热血青春日记

第2张CD中是不同于街机版的原创模式,在本模式中设计者将与在街机版中登场相同人物之间的平衡性进行了再调查,并且可以使用全部在街机版中出现的人物,还可以使用在热血青春日记中设定的人物,也就是说这个模式比第1张CD中的模式有更加细致的设定,而且在这里大家会有在玩学园生活的SLG的感觉,当然,有许多迷你游戏出现,内容极为丰富。

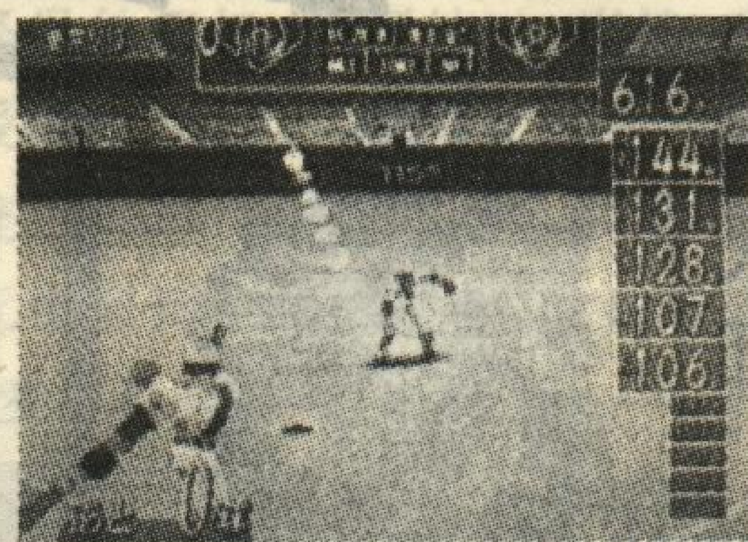




◆完全不同于街机版的独创模式,是属于学园生活类的SLG,在这里首先你要进行入校准备,并且在学园中加入自己喜欢的会社。

丰富多彩的迷你游戏







在迷你游戏中多数以球类的运动项目出现,不过在打法上却可能不同于现实中的比赛规则,看来要完全掌握需要一定的练习才行。

NEW 第2位新角色风间醍醐登场



在这之前CAPCOM曾公布了第一名新角色就是太阳学园的教师，热血隼人。这次CAPCOM又公布了第二名新角色——他就是风间明的哥哥风间醍醐。其实在街机版中他曾神秘的失踪，没想到在PS版中竟然可以使用他。

而这位风间醍醐的正体是外道高校的总学长，而他的妹妹风间明也是因为哥哥失踪而把自己真实的面目，隐藏在骷髅面具之后，并且还隐藏了其性别。当她转学到外道高校后得知哥一切安好后便放下心来，并同哥哥一起向私立公平学园挑战。

作为外道高校的总学长的他集合了许多不良学生。但是由于他给人的强烈信赖感而得到了许多学生的认同，以艾吉、岩为首的学生们以风间醍醐为中心向公平学园展开了新的战斗，由于风间醍醐的强大，并且人望很高，因此他的出现会给学园间的战斗带来新的风暴。



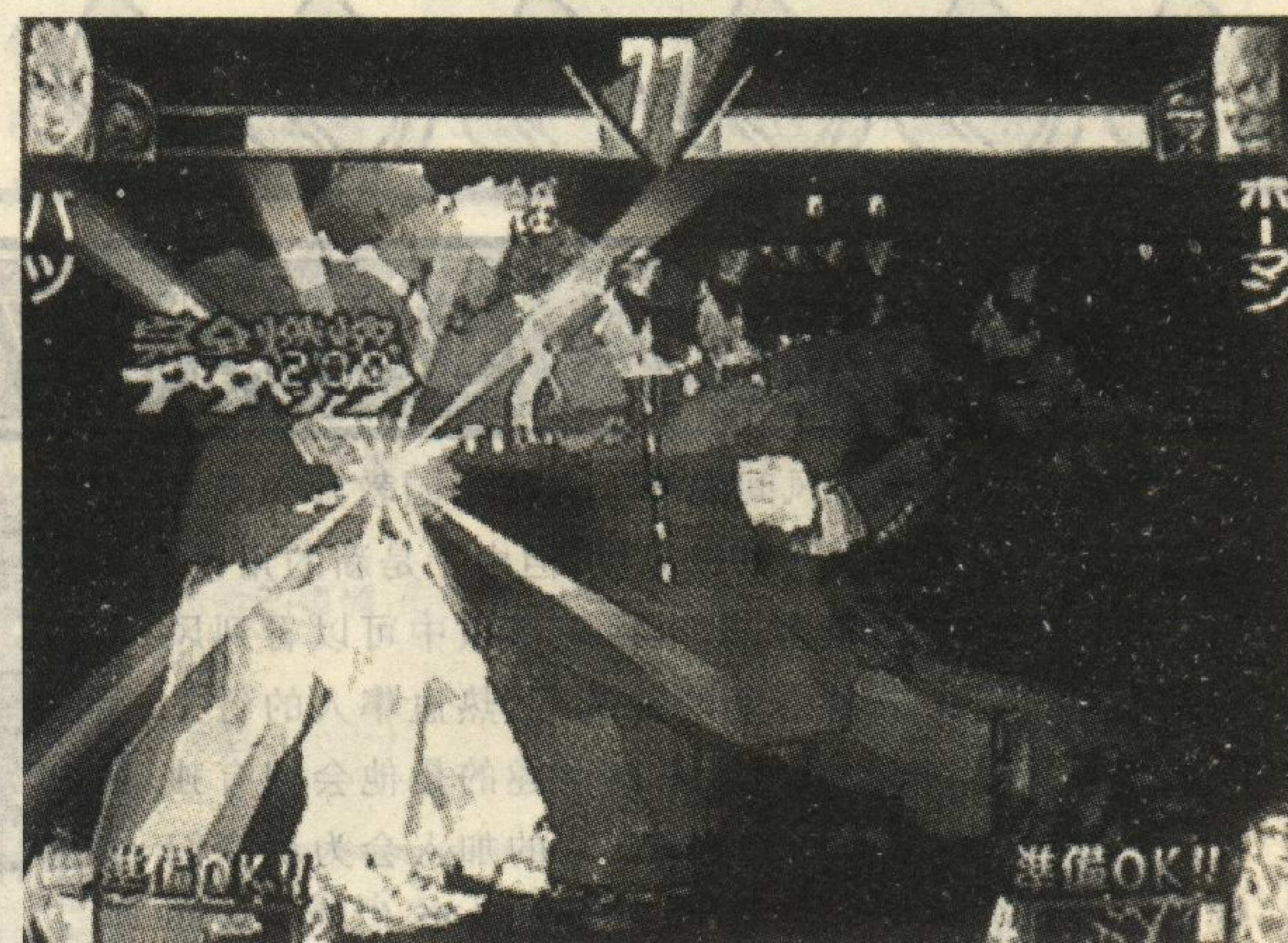
集合了不良少年的外道高校总学长 其实力又会是怎样呢？

身为外道高校总学长的风间醍醐，其实力是十分出众的，他的一拳一腿都有相当高的破坏力，令对手胆寒。另外，他的友情必杀技也是丰富多彩的，完全燃烧ATTACK也可以说是全角色中最高的。



▶必杀技炸裂

◀友情必杀技



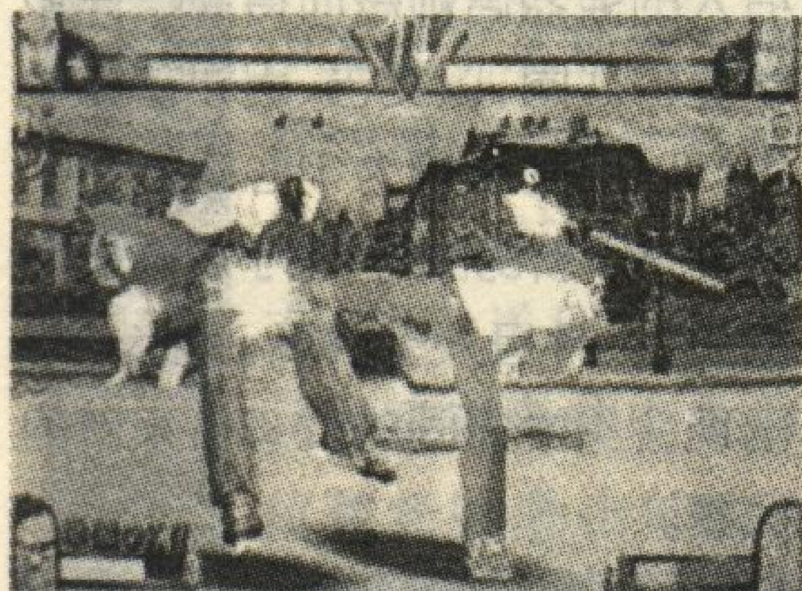


风间醍醐设定原画

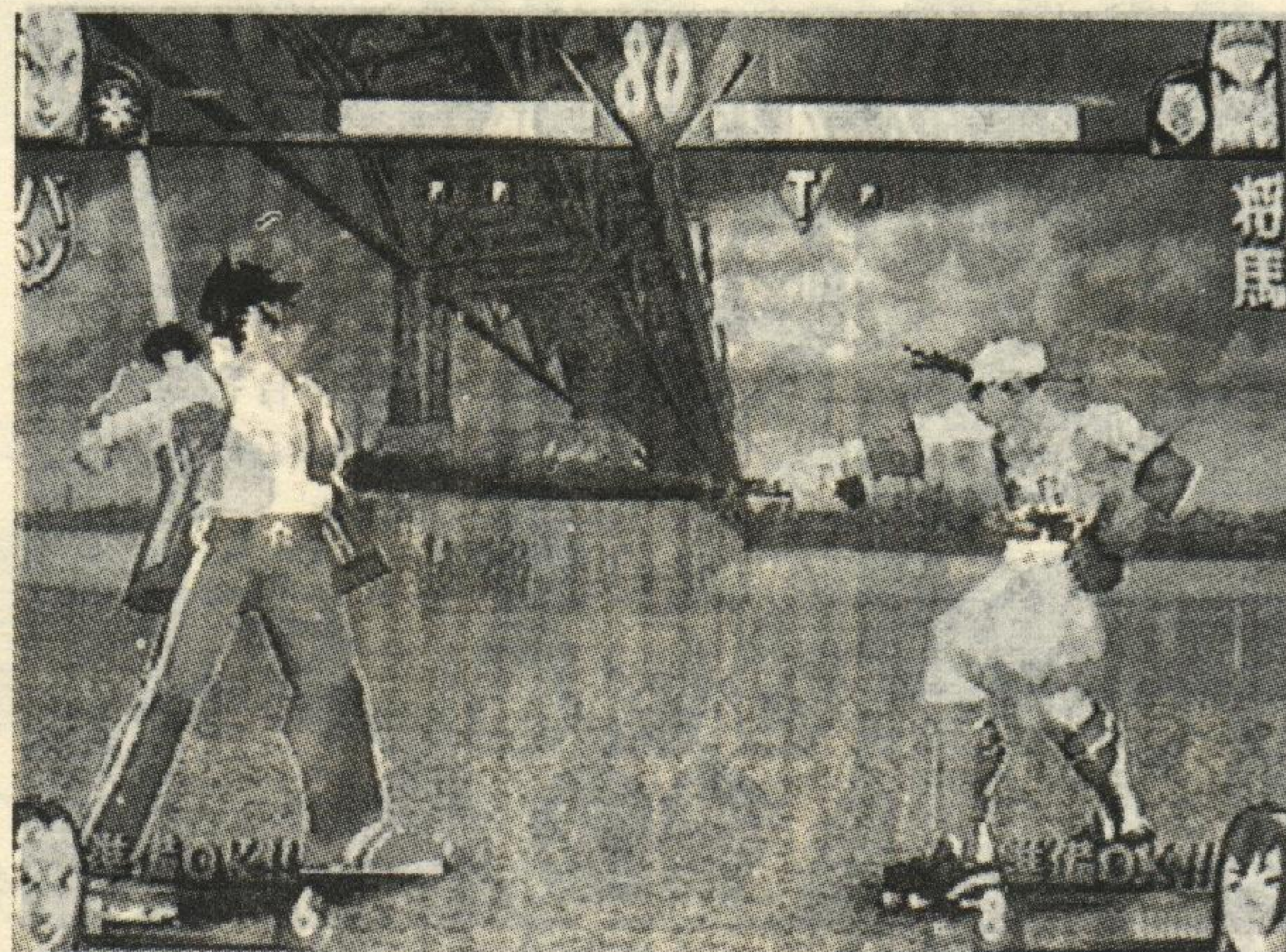


NEW 燃烧的红色旋风热血隼人

而作为另一名新角色的热血隼人是身穿火红色运动衣的热血教师，他的攻击方式以他手中的竹刀为主，从画面中可以看到这位教师风采。并且他的招式就象他的名字一样，充满着热血的气息。难道名为热血隼人的他会拥有最强的完全燃烧 ATTACK 吗？相信身为热血型角色的他会给人们留下深刻的印象。

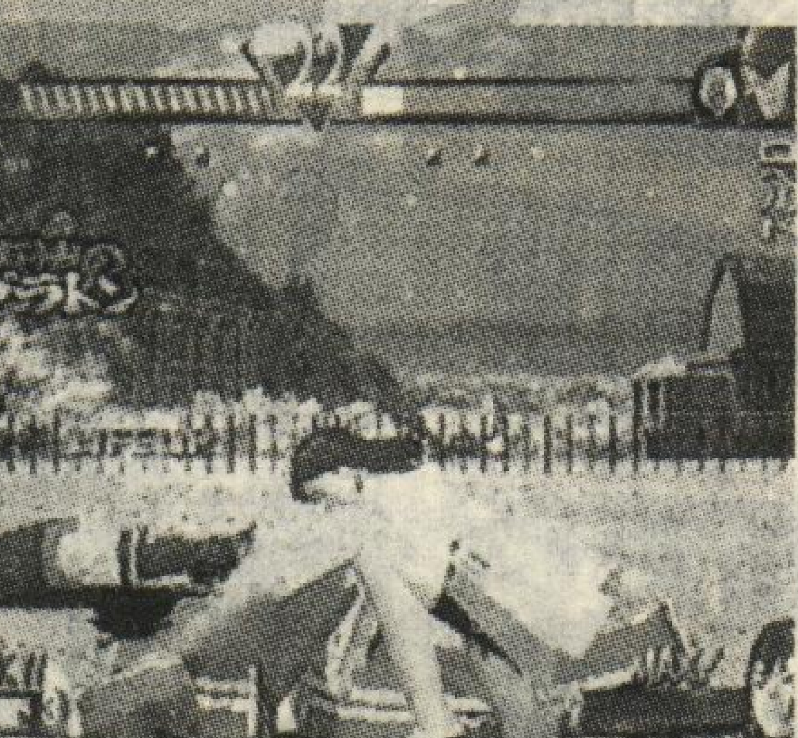






单手竹刀 热血战斗!!





◀当隼人与响子结成队伍时，他们的双人技是进行体力回复，难道他们不怕对手的攻击吗？不过从画面上看，他们的对手已经倒在了地上，而隼人与响子正在回复体力。





外道高校·风间醍醐 VS 太阳高校·热血隼人

外道高校学长的风间醍醐与太阳学园教师的热血隼人，在 PS 版中会进行梦之对决，但由于是新的角色，因此未知的部分还很多，从今回的情报中可以看到风间醍醐属于豪快攻击得意的角色，而热血隼人的竹九攻击却另有一功，并且让人最感兴趣的是他会拥有独自的热血攻击吗？总的来说这二人的加入会为玩家们带来更多的选择，因此本游戏是对应 FANS 们的一款作品。



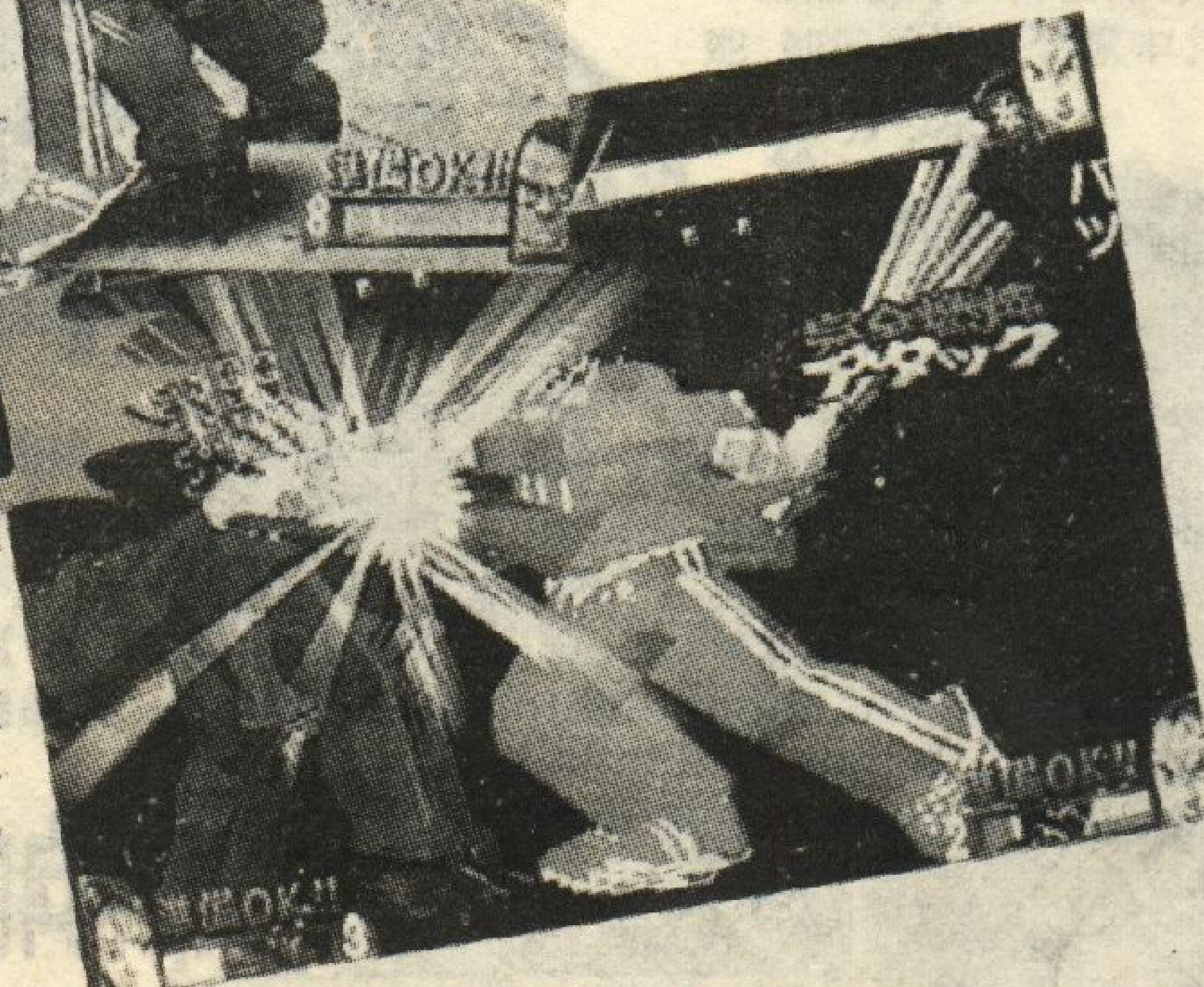
◀醍醐与其妹风间明的友情必杀技出现，热血隼人大危机！他能够摆脱吗？



◀风间醍醐的空中连续有很长的击打时间，这好象与他的体型有点不符，但确实是强力的技巧。



◀热血隼人的→+重拳会令竹刀击打在很远的们置上，是十分好用的牵制技。



◀热血隼人完全燃烧 ATTACK 粉碎了醍醐的攻击，其竹刀连续击打在外道高校总学长的身上，恐怕醍醐的身体再强壮也难以抵挡。

STAR OCEAN THE SECOND STORY

星之海洋



新作追踪

责编/E·T

- 厂商:ENIX
- 类型:RPG
- 媒体:CD-ROM×2
- 发售日:98年7月30日

星海最新情报大披露

在前几期的报道中为大家介绍了这个本年度 ENIX 的大手笔游戏《星之海洋》(DQⅦ的发售日已经被推迟到99年),其中游戏最大的魅力就是首先应用在 RPG 中的双主角系统(事件在同时进行中),也就是说当我们选择了一个主角后,另外一名主角也会在第一位主角行动时间内行动,并且两者所处的视点在整个游戏中会以相同的时间来表现,这是一个新的尝试,它是否会对今后的 RPG 游戏产生影响呢?下面就让我们以克罗特与蕾娜的不同视点来解析一下这个游戏的最初阶段吧!LET'S GO——!



十分出色的游戏



游戏中的两位新角色大介绍!!

在 ENITX 新公布的有关《星之海洋》的资料中,出现了两名新角色,这两个人都是主角冒险中的得力助手,在岁数上二人都比主角大,是可以信赖的老大哥,并且由于二者性格上的差异会给冒险带来一些趣味也说不定。由于本作品是 SFC 版的续作,因此其水平是不容置疑的。



Bowman Jean

得意技:药的调合、运动
爱好:特效药以及能引起其兴趣的所有事物
讨厌:重病、绝症
喜欢的类型:当然是自己的太太了
口癖:应该还有研究的余地

鲍曼·简,12月30日(地球历)出生,27岁,男性。是药局的经营者,已婚。但是与他药剂师职业不相附的是他的体格,他体格健壮(看上去不像),有优越的运动神经,并且在与怪物的作战中会体现出他的体术是相当厉害的。而且,他还具有丰富的药物知识(难道会利用药物变身吗?)会调合出药品进行攻击,对事物的好坏有明确的态度,对于好的事物相当热忠,但对于讨厌的事物却毫不关心。

Dias Flack

得意技:自我流我术
爱好:睡觉
经常在思索的事情:传说之勇者的出现
讨厌:野盗
喜欢的类型:(……)
口癖:(……)

迪亚斯·弗拉克:8月5日(以地球历换算)生,25岁,男性,高个,长发,他有着悲惨的过去,他的家族也在那次惨惧中被杀害了,在他的眼神露出冷漠的光,无口、无表情是他的特点,在战斗对敌人却是毫不留情,他用得意的自我流格斗术与手中的刀向敌人斩去,让人感觉他是个冷漠的杀手。但是他却从来不向别人打开心扉,信任的总是自己。看起来这位老兄成为同伴会比较麻烦。



游戏序盘的故事介绍

今回向大家介绍的两个主人公的故事，并且分别以克罗特与蕾娜故事的不同视点向大家说明，从下面的图例中大家可以看到两位主角的登场时间，以及各自所发生的事件，看上去玩一便是不能看到全部内容的。

下图中是属于克罗特的剧情以空心箭头表示，而属于蕾娜的剧情则以细线箭头表示，请大家注意。

① 在阿利亚村的相遇

克罗特篇



地球出身的活泼少年克罗特，在一次惑星探索中发现了某种带有神秘能量的陨石，并且被这种力量带到了时空的另一个地方。被转送到另一惑星的克罗特在森林中救助了一位被怪物袭击的少女，并且在这名少女的带领下来到了一个村庄。

蕾娜篇



蕾娜所居住的艾克斯贝尔经常落下一种被当地人称为"魔力陨石"的物体，并且恶运会接踵而来。一天，空中再次落下了迷之物体!!看到这一情景的蕾娜前往神护之森，但却遇上了怪物，这时她被一个叫克罗特的少年所救，为了感谢他，蕾娜让克罗特与她一起去她居住的村庄。

◆来到了新惑星的克罗特在森林中遇到了一位被怪物袭击的少女，于是便开始了主角注定的命运。

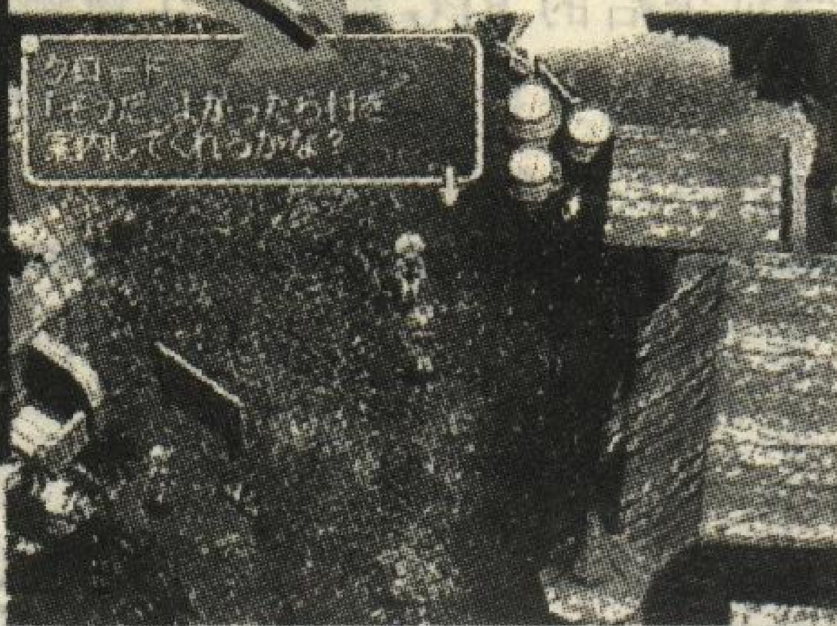
◆与蕾娜来到阿利亚村后，主角对周围的景物十分陌生，于是便在村中走来走去。



◆克罗特来到阿丽亚村后得知被他救住的少女名叫蕾娜，并且来到她的家中坐客。

与蕾娜命运般的相遇





阿亚村中到底有什么呢?

◆克罗特与蕾娜在村中一起行动，就好象恋人一般，其它的村民们会怎么看呢？

◆克罗特在村中与蕾娜的谈话使他了解到了这个星球上的一些事情。



◆被邀请到蕾娜家的克罗特品尝到了她母亲制作的精美食品。



◆蕾娜让克罗特在门口等着她，她自己进入了家中，向母亲告之她的奇遇。

主角吃饭的样子使母女俩有不同的态度



◆由于经过长时间的「旅行」，使克罗特十分饥饿，因此他吃掉了大量的食品，蕾娜觉得他吃饭的样子很可爱，而她母亲却对克罗特抱有疑问。

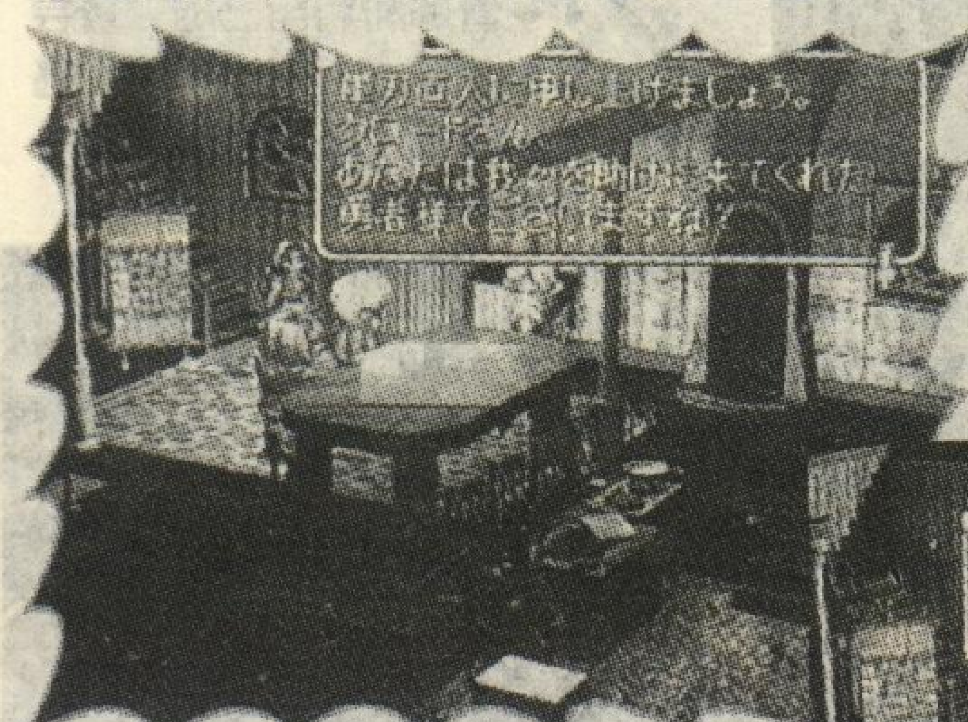
◆克罗特在门口等着，而蕾娜冲进家中向母亲告之"传说中的勇者终于出现了"。并且向这个村的村长说明了事情的发生过程。

蕾娜大声的向村长说……

2 流传在艾克斯贝尔的勇者传说

相信克罗特就是“传说之勇者”的蕾娜，把他带到了村长家里，令人好笑的是克罗特那超时代的服装与手枪被人们认为是勇者的证明，而手中的枪更被村长认为是传说中的“光之剑”。由于确信克罗特是勇者，于是便委托他调查这个行星上发生异变的原因。





啊！是勇者！？

♦这个村的村长认为克罗特就是拯救这个星球的勇者，但克罗特十分困惑。





▲村长向克罗特讲起了这个惑星上有关勇者传说的故事。

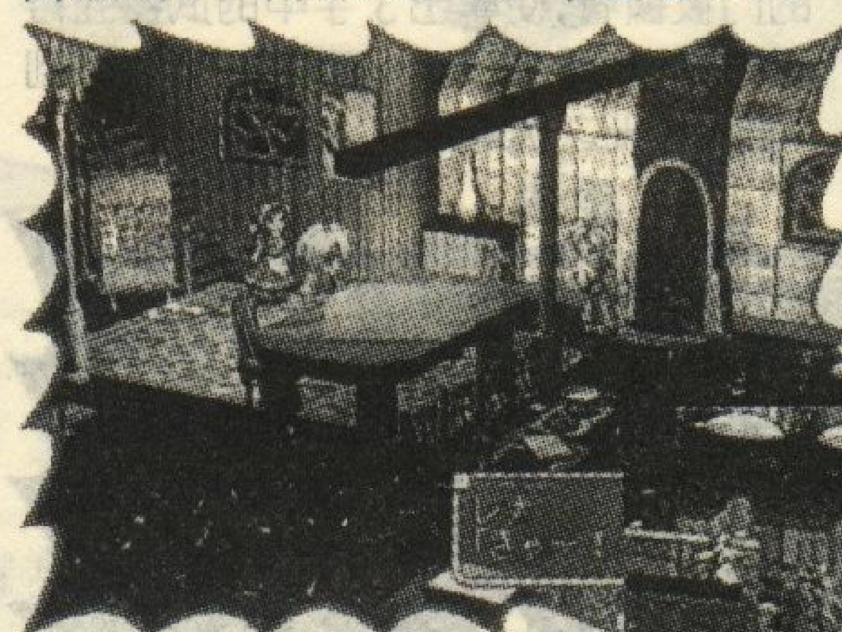
▲被称为魔力球的陨石从太空的彼方降下，随之而来的是神秘事件的出现。



♦相信克罗特就是传说之勇者的村长想让他去调查这个行星接连不断出现的厄运，但不了解内情的主角并没有答应村长的请求。

3 在平静的村中响起的求救声

突然来到了陌生的行星，并且让大家信奉为勇者的克罗特感到不知所措，并且告诉大家其实自己并不是他们认为的勇者，听到这些的蕾娜惊地跑出家中。但是，这时克罗特突然听到了从蕾娜家中传来的叫声，还看到了一个青年将蕾娜带走了。

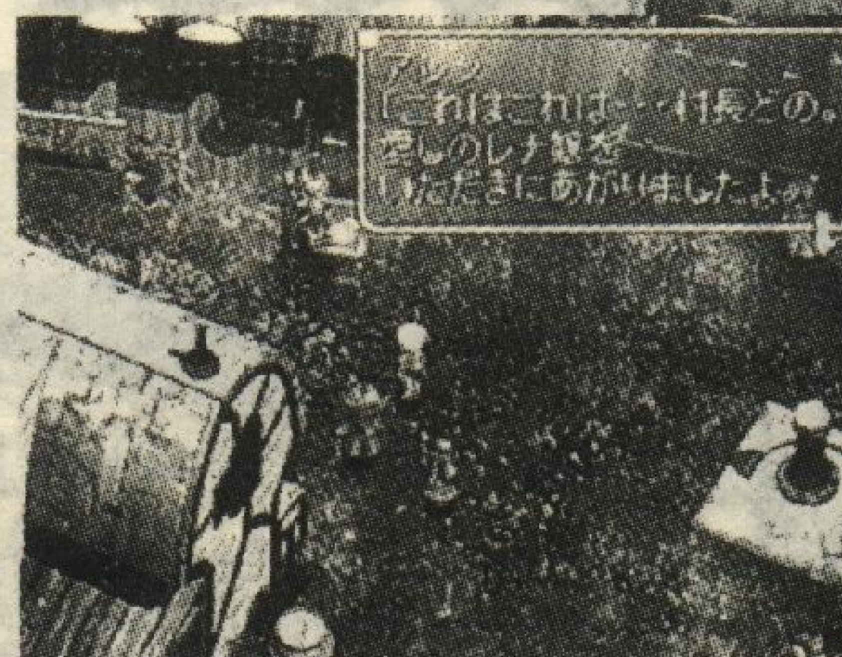


蕾娜的悲鸣！？

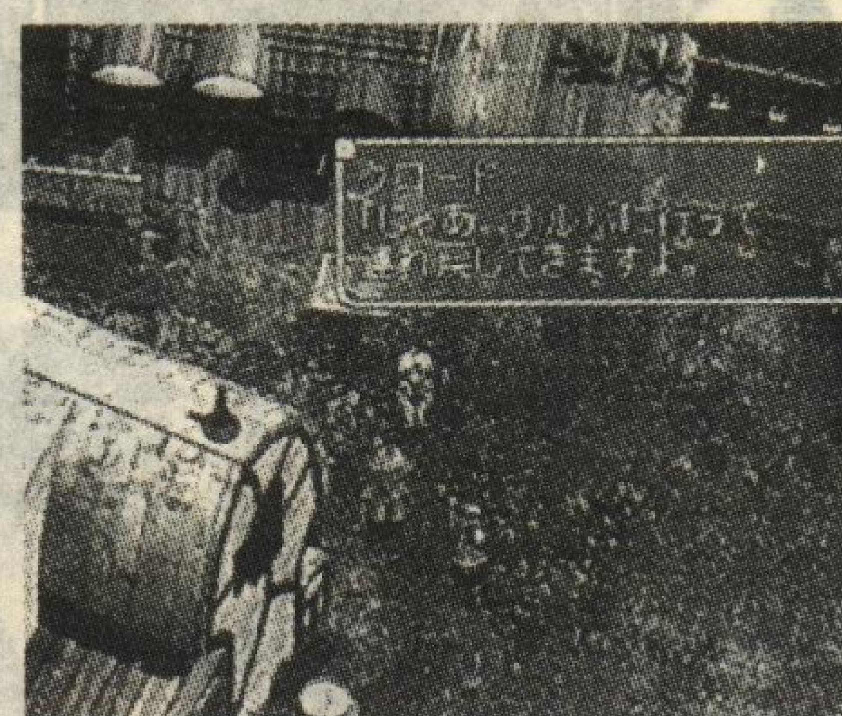
♦由于克罗特不承认自己是勇者，因此蕾娜十分震惊，并且冲出村长家回到自己的屋中，就在这时，克罗特听见了蕾娜的求救声。

♦出门后克罗特发现一男子挟蕾娜而去。

这个男子是谁！？



他是诱拐犯吗！？

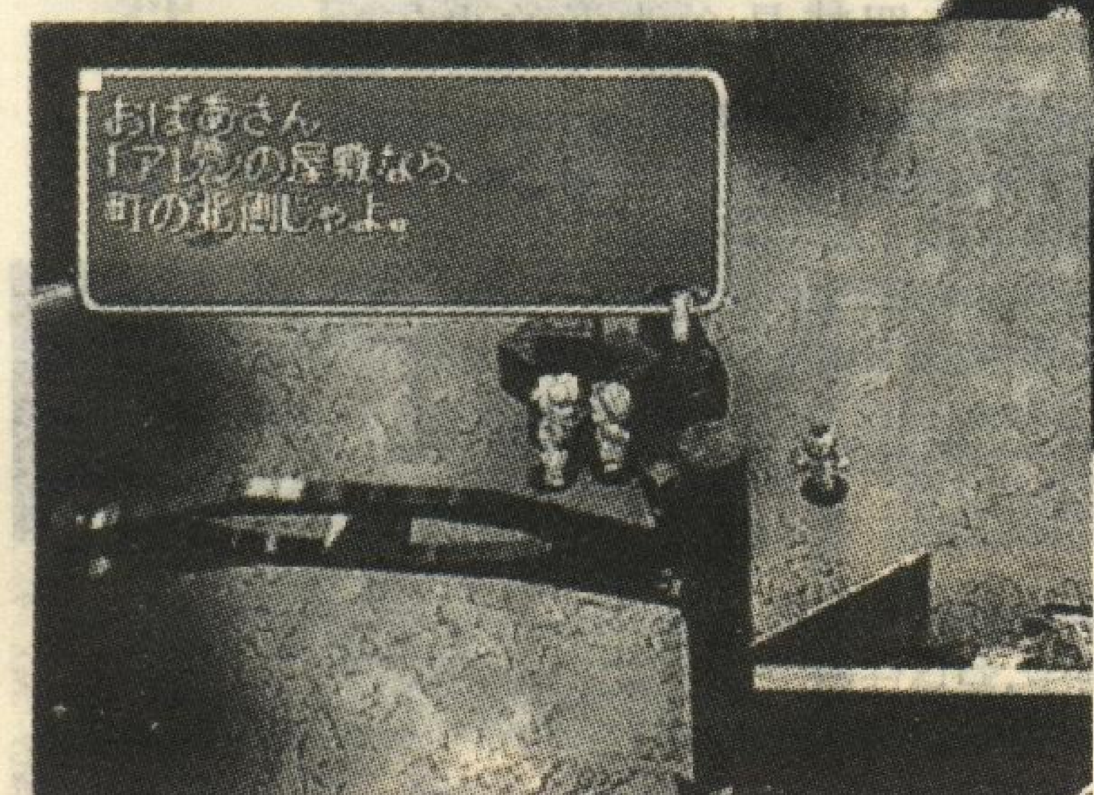


♦准备救出蕾娜的克罗特看见阿林的样子十分不寻常。

去吧！克罗特！！把蕾娜救出来！

4 前往沙鲁巴村探索蕾娜的踪迹

当蕾娜带走的人是附近沙鲁巴村的阿林。而阿林以前对蕾娜就有好感，可是由于克罗特的出现与蕾娜对他的热情而产生的莫名其妙的妒嫉，为了将蕾娜救出，克罗特只好前往沙鲁巴村，在途中克罗特向人们打听有关阿林与沙鲁巴矿山的情报。这样很快就找到了阿林的家。





在沙鲁巴村中首先要向村民们打听有关阿林的情报，然后再进行下一步行动。

在沙鲁巴村中最要紧的是先找到阿林的家。

5 阿林的家

找到阿林家的克罗特用手中的枪将门打开，这一切使村民人十分震惊，但是进入到阿林家中的克罗特并没有找到失踪的蕾娜，只是在地上发现了属于蕾娜的发饰，在屋中仔细寻找，于是发现了隐藏通路，利用蕾娜的发饰便可以进入。

克罗特篇

◆来到沙鲁巴村的克罗特看到阿林家的门被锁着，便拿出了手中的武器强行将门打开，看到了这一切的村民惊呼到"那就是光之剑啊！"

◆在房间中克罗特发现了蕾娜的手饰，这使得他相信蕾娜一定在此处。

◆克罗特找到一扇十分奇怪的门，于是便进去，从一条幽暗的通路中他继续寻找着蕾娜的踪影。

蕾娜篇

◆阿林将蕾娜带回家中，把她关在了一个秘密的房间中，对于阿林不可思议的行动蕾娜感到十分困惑，他真正的意图又是什么呢？

◆蕾娜利用自己的力量尝试逃出那个可怕的房间，逃出后经过一处通道来到了一个很大的房间……

逃出成功？

危机一发！！蕾娜发现！！

对于阿林的怪异举动，蕾娜的心忐忑不安。

在奇怪的祭坛上发现了蕾娜，克罗特便上前救助。

◆向蕾娜求婚遭到拒绝的阿林十分恼怒，于是便将蕾娜捉住并梆在了一个奇怪的祭坛上，就在这时克罗特出现了。

◆以为已经逃出魔掌的蕾娜在一间教堂模样的房间中又遇到了阿林，真是太不走运了！接下来会生什么事呢？蕾娜看上去十分害怕，而阿林却……

◆克罗特让阿林离开蕾娜，但阿林却对他的话充耳不闻。

阿林十分奇的行动，使克罗特十分耽心蕾娜的安全。

◆当克罗特走近蕾娜后，阿林便从出口逃走了，于是克罗特便从阿林手中救出。

6 安全的回到阿利亚村

通过了隐藏通路，克罗特惊奇地发现蕾娜被阿林绑在了一个怪异的祭坛上（可怕！），当然，我们的勇者救下了可爱的少女。但是阿林奇怪的举动与这个惑星上接二连三的奇怪事件有什么关系吗……？克罗特与蕾娜无事回到了阿利亚村，村民们都来祈祷，并且认为克罗特是个能干的少年。

母女泪的再会！

◆救出蕾娜后，克罗特与她一起回到村中，但这件事与惑星异变又有什么关系呢？

7 克罗特与蕾娜的决意

回到阿利亚村的克罗特再次被村民委托调查惑星异变的原因，由于成功地球出了蕾娜，使村长与村民们更坚信克罗特就是传说中的勇者。但是克罗特对这件还是很烦恼，但由于不想令人们失望，于是便决定踏上旅途为这个惑星的人们做点事，听到这些的蕾娜向克罗特提出加入的请求，但蕾娜的母亲确要阻止她这样做，但蕾娜已经下了决心。当晚，在村长家借住的克罗特将蕾娜叫出，并且告诉了她自己旅行的理由。

◆村长第二次向克罗特提出调查事件的要请，就在这时，蕾娜突然说自己也要与克罗特一起去旅行，由于她事出突然，在村民中引起了骚动，但这并没有影响到蕾娜所下的决心。

少年们的决心

◆深夜，蕾娜将住在村长家的克罗特叫出，并告诉他自己也要和他一起去旅行。并且还告诉克罗特自己要旅行的理由，对于这位少女的请求，克罗特也欣然的接受了。

蕾娜篇的场合

如果你选择蕾娜为主角，那么当克罗特决意冒险之后便会发生自己告诉母亲也要随克罗特一起冒险的事件。由于蕾娜十分热爱艾斯克贝尔行星，由于接连而来的异变使人们十分恐慌，虽然她很想为人们做些事，但由于自己力量有限，当克罗特出现后，她便找到了自己的目标，而克罗特更被村中德高望重的村长认为就是百年难得一见的勇者，当然她自己也相信这一点。于是向母亲辞行，这时母女二人的对白是十分感人的。

蕾娜与克罗特的对话

在少女的心中静静的下了决心。

在阿利亚村以及沙鲁巴村经历了许多事情的克罗特与蕾娜终于决定开始他们的旅行了，克罗特接受了村长的调查邀请，而蕾娜为了锻炼自己的勇气也告别了母亲以及从小生活的村庄。但是前方的旅途却不那么平静，巨大的危机正在等待着他们，这两位少男少女是否能平安的完成他们的旅行呢？

于是，壮大的物语便开始了它的序幕。

真正的冒险现在开始了!!

最初的目的地是克罗斯，而等待他们的是……!?

◆◆在深夜，克罗特站在村中的木桥上思绪起伏，这时蕾娜走过来向他表示要与之一起旅行，是命运将这二人紧紧地连在一起吗？

火星物語

火星物语



新作追踪

责编/E·T

厂商:ASC II

类型:RPG

媒体:CD-ROM

发售日:98年10月22日

终于决定发售日为10月22日

在去年的杂志上已经向大家介绍过了《火星物语》的初步开发状况,时隔近1年的时间,这款在日本颇有影响力的作品终于决定了发售日期,本游戏自广井王子的广播剧改编而成,是个木偶剧型的RPG游戏,自1994年夏就开始了它的企划,经过4年的岁月终于有了80%完成度(到截稿时),本游戏的长时间制作使得这款作品的内容十分丰富,不知到时是否会以多枚组的形式发售,本次向大家介绍第一话的内容以及系统。



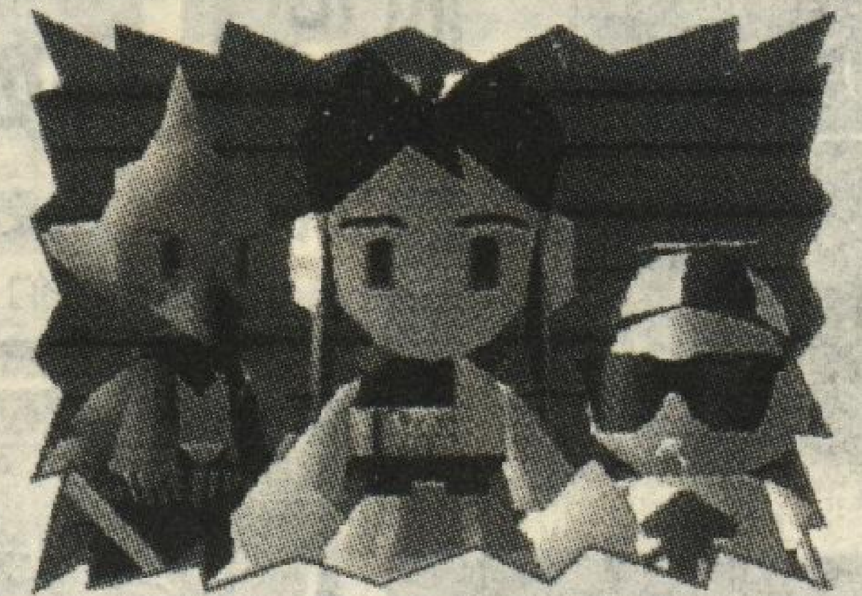
轮回转生的物语

剧中的主人公弗伯斯是近未来篇的主人公,游戏中的全体主人公所处的时是不同的,例如当代篇,中世篇的主人公会有他们各自的冒险故事。而整个物语的关键是"风使"弗伯斯超越了时光来到了近未来,并且开始了他不平凡的冒险之旅,但这与轮回转生又有什么关系呢?故事的开始就会有神秘的感觉。









游戏中的人物造型十分可爱

广井王子致读者:在《火星物语》中广播剧的味道很重,由于游戏的人物以三头身的3D造形表现,因此又有些象木偶剧。并且整个剧本由多个短剧组成,每个短剧的主角之间又或多或少地存在着微妙的关系,在游戏中还会有许多著名的声优进行配音,总之是一款出色的GAME。



角色状态画面初公开

这里先向大家介绍角色的状态画面,少年A(弗伯斯)的状态画面与通常的RPG游戏多少有些不同,它加入了性格设定,数字、文学、威望度等共有16种,看起来是相当细腻的设计,但是令人不解的是这些数值与游戏有什么关系呢?或是是否影响到游戏的进程呢?很遗憾!现在厂家还没有公开任何消息,只知道克丝的特技是魔法,因此,克丝是个攻击型的魔法师。

第1话介绍以及系统说明

在物语开始时，是在近未来的阿罗玛村，少年A(弗伯斯)是在火星上诞生的，这时你可以为主角决定姓名以及职业，而少年B则要去康加利安为其决定姓名以及其它状态。在旅行前的某日，少年准备参加加尼巴鲁的机械工作品展货会，在展览会中他准备展出自己制作的战车，并且准备夺取第一名，以便赢得丰厚的奖金。

第1话　少年A的开始





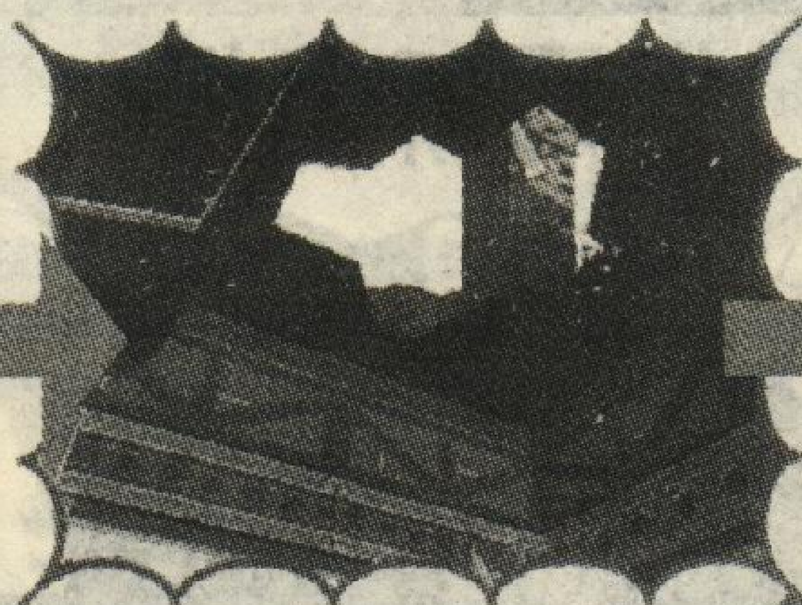
完成了战车制作的少年A，少年B以及拉普，正准备将完成的战车送到作品展览会上展出，但就在这时发生了莫名奇妙的爆炸，而那部战车也被炸飞了，屋子也被炸开了个大洞，战车被分为各个部分飞落到村子的各个角落。3个人为了能准时参加大会急忙到村子的各处去搜集战车的各个部件，哎！真是多灾多难呀！

配角也可以成为仲间

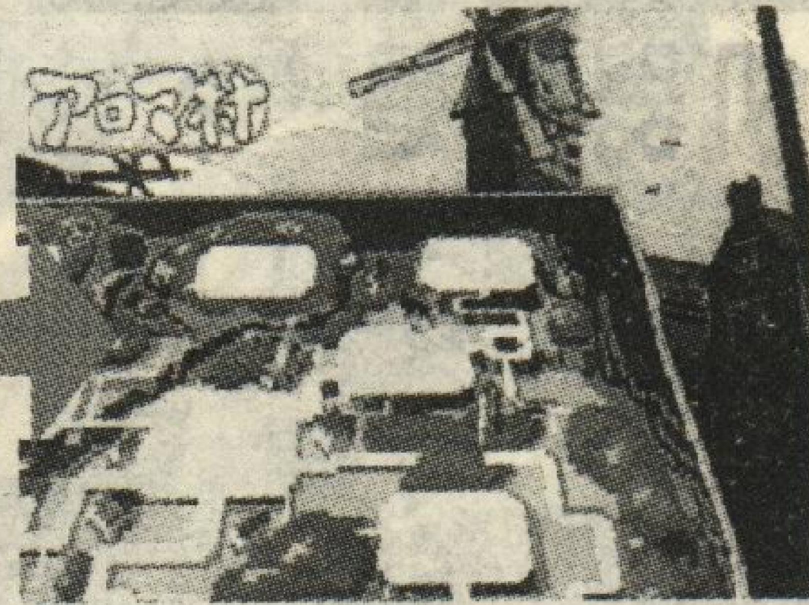
除了7名主角之外，在旅途中还会有一些仲间出现，如第一话中住在阿罗玛村的朋友少年B以及拉普也会与你一起行动，在冒险中这些同伴与主角一起会组成经典的RPG游戏中的队伍，但是这些同伴与主角之间的详细资料以及是否还能加入新的同伴，现在还没有明确的说明，总之在游戏中各种角色之间会发生许多有趣的事情。



爆发！！



村！

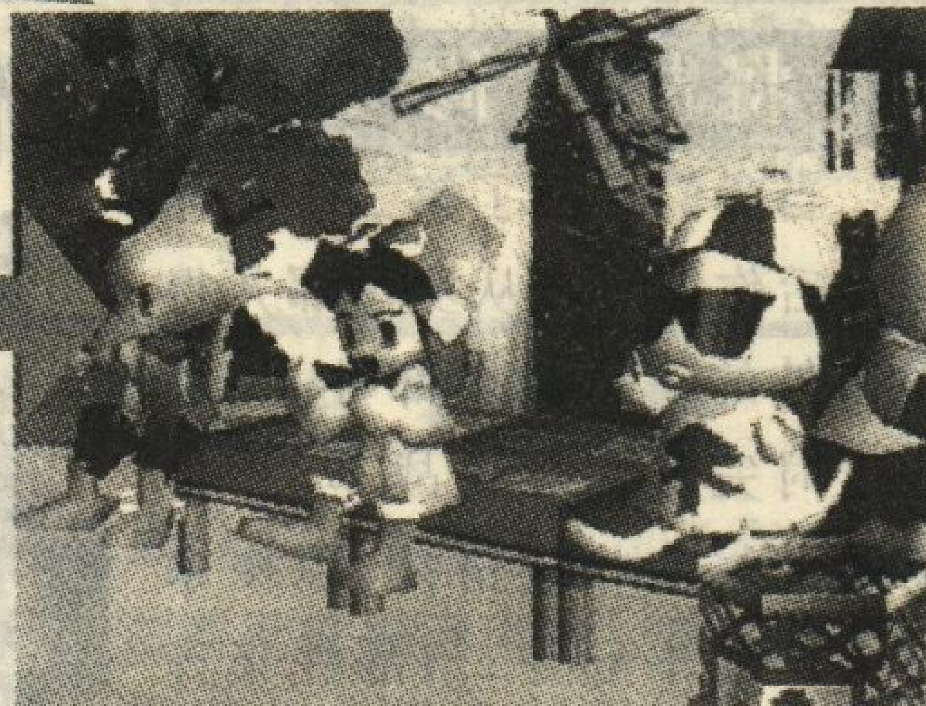


寻找～



在村中收集情报是至关重要的

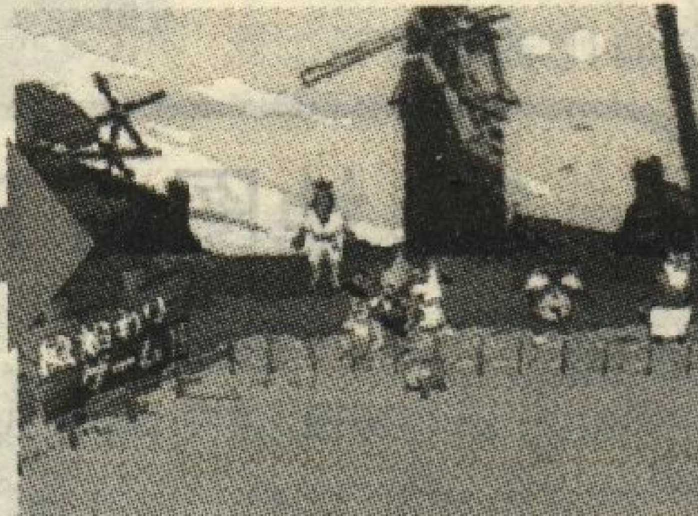
进食！



情报！！

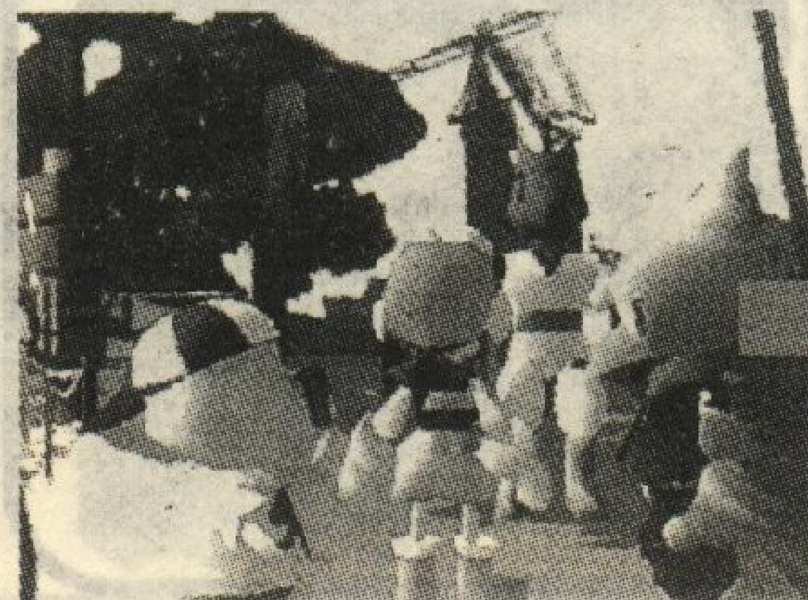


广场



准备挑战打气球的迷你游戏。

这是……

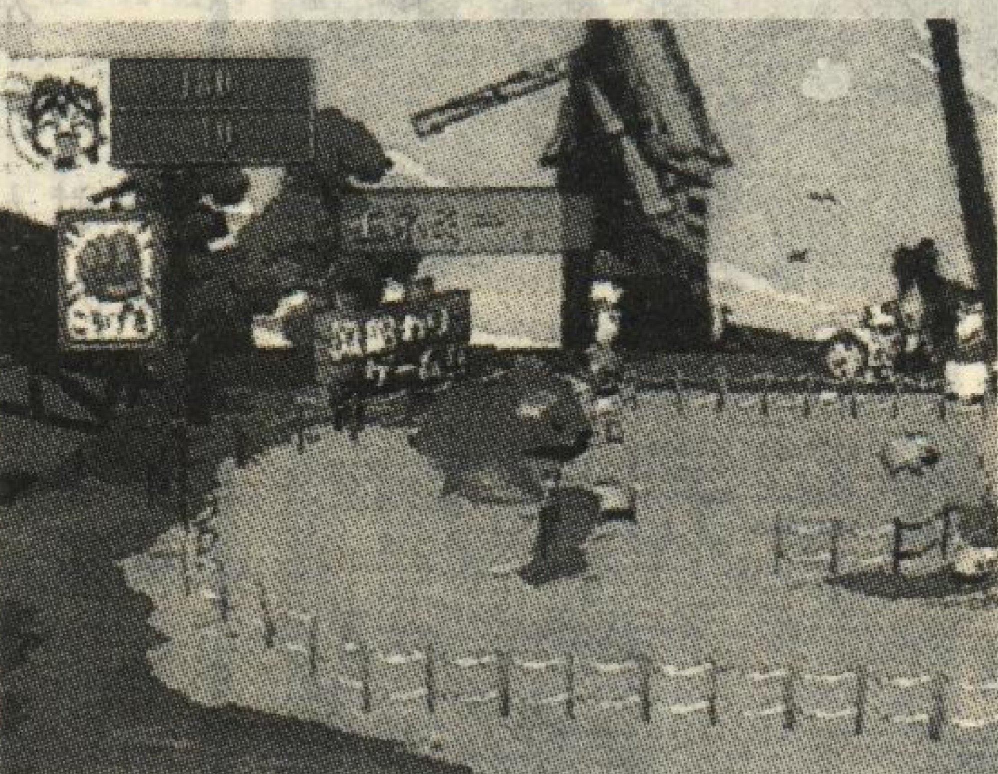


得到主炮！！

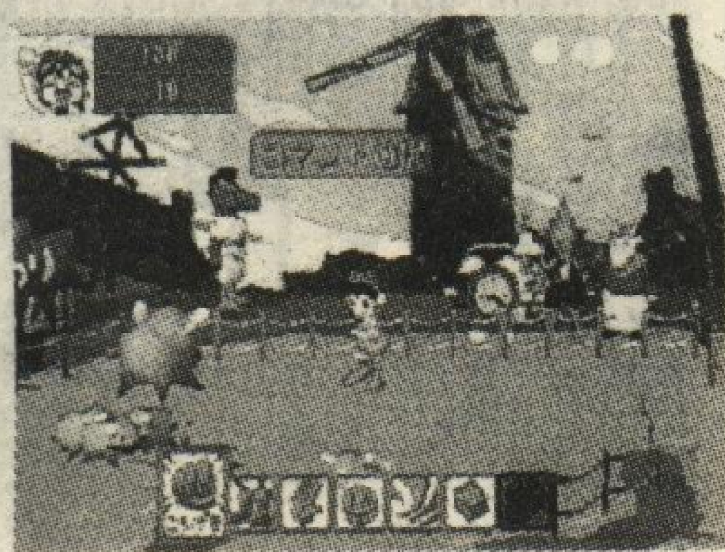


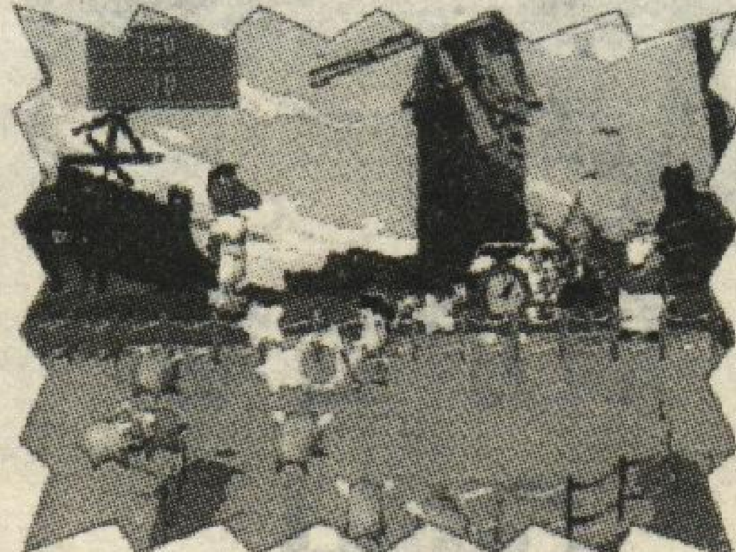
迷你游戏1 打汽球GAME

最初的迷你游戏是打气球，汽球屋的赛西让主角们完成打气球的迷代游戏才能得到战车上的主炮，并且还告诉你自己的记录是打落5支汽球，能超过这一成绩便可以拿回战车主炮。打汽球与战斗画面具有相同的状态，你要打下超过5个的猪形汽球，才能以汽球屋老板赛西那里得到主炮，虽然数目不多，但却要下一番工夫，确定好目标就开始吧！



在限制时间内击落5个以上的气球

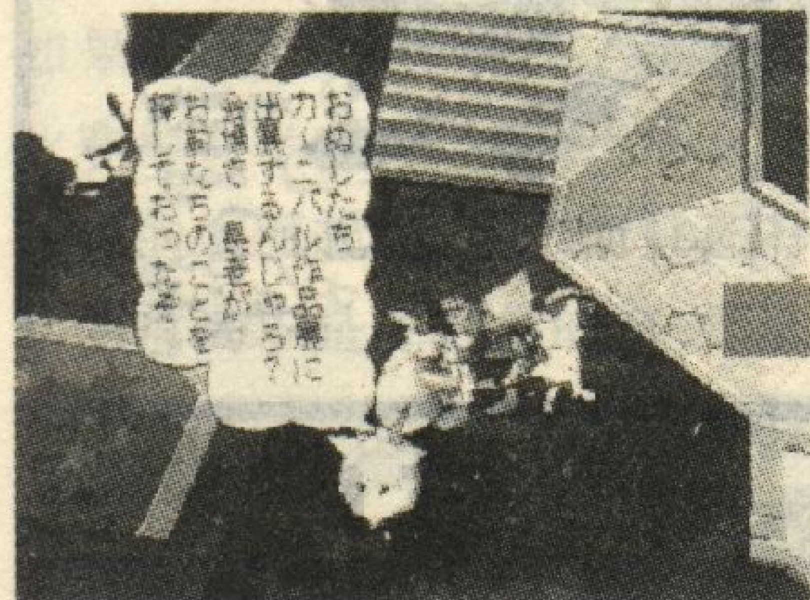




得到主炮后再去寻找其它部件

当你打破了汽球屋赛西的记录后便可拿出炮。但是这只是战车部件的一部分，在村中的喷水场附近少年们会遇到一位老人，如果你能满足长老提出的条件便可以从他那里得到有关战车的情报，另外，此时还可以在古代遗迹发现一个很奇怪的机器人，而长老对于这个机器人的来历也是一知半解，没办人只能先去寻找另外的战车部件。

长老在……



长老发现!!



机器人是…?



发现新情报!!



将战车修复

当我们胜出了第二个迷你游戏后你就可以从罗丝那儿得到另外的一个战车部件，为了能急时完成参展的战车，少年们要在村中收集情报，以便拿到全部战车部件，当部件集齐后，少年们便可以将战车修好，然后将战车送到展览会上准备参加比赛。

准备进行点球大战!!



角色的对话会有人语出现

在通常对话时，画面是定会出现字幕，但如果有重要事件发生，那么角色间的对话，便会以人语形式出现，是极富趣味的"有声事件"。在这里《火星物语》剧组请到了十分豪华的声优阵营进行演出，但遗憾的是对于听不懂日语的玩家，这个设计真是没用，还不如看字幕，利用其中的一些汉字来猜。现在日本这种做法通常是十分受欢迎的。





向足球场出发



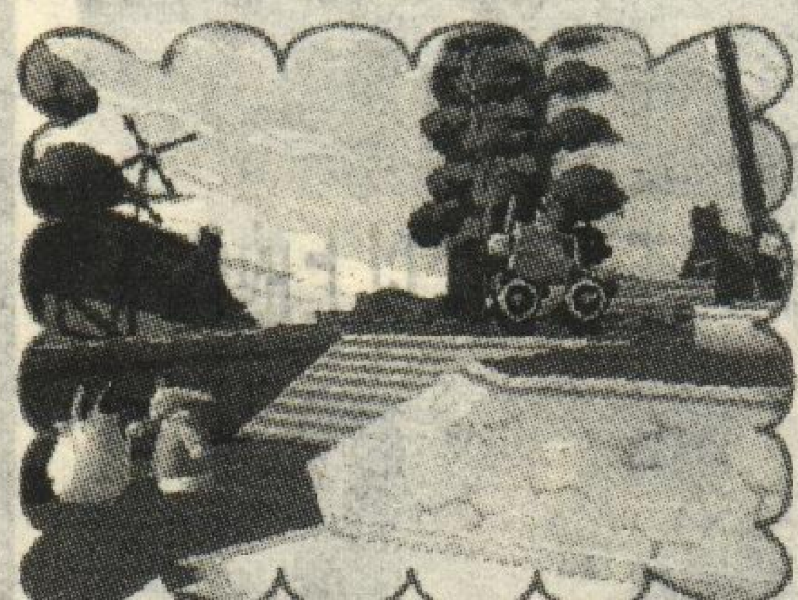
◆找到线索后去足球场与罗丝进行点球大战。



回到家中



战车完成!!



展示会场 GO!

迷你游戏 2 PK 合战

在 PK 合战中，电脑会自动选定足球，这时你要将球射入两个木杆之间的区域内，并且只要在 5 回射门中取得 3 回以上的胜利，但是要注意的是罗丝是会不断地阻止你射门的，因此很可能不会一次胜出，多加练习掌握罗丝的行动规律便会取胜。



3D 地图由 POLYGON 表现

游戏中无论是村庄、迷宫、角色全部以 3DPOLYGON 制作，另外在 3D 视角上也可以任意切换，不同的视点会产生不同的视觉效果。在与敌人战斗时也采用 3D 形式，战斗区域与人物完全被呈现在 3D 立体空间内，PS 的机能又一次得到充分的发挥，战斗中激烈的演出，以及多彩的战斗画面都为此游戏增色不少。



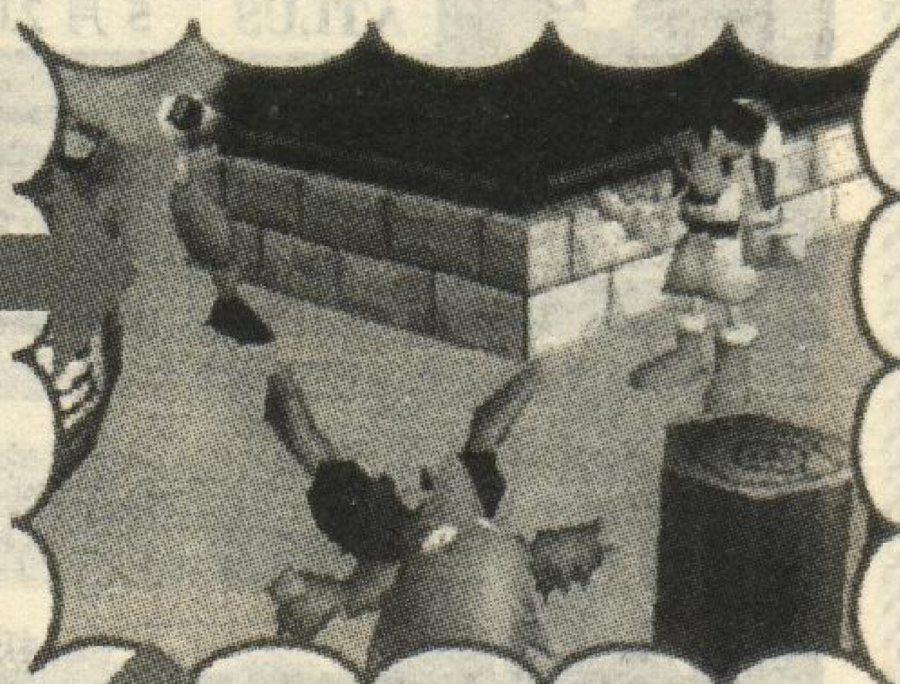
以后少年A的去向将是什么呢?

在前往机械工作展会场的路上,会因为肚子饿而来到食品屋吃烧肉,烧肉店老板巴吉鲁对少年A的能力十分欣赏,因此决定让少年们与他进行比赛,如能得胜,便可以随便地吃烧肉,战斗开始了,最初少年B出场挑战,但却被一击而败。轮到少年A挑战!当然是得到胜利了。更会因此得到一顿丰盛的烧肉,吃饱后少年们便向展示会场前进。这时先前的机械人会发生暴走,少年A便向它挑战,但无论如何都是不会赢的,这时便会出现传说中的"风"来帮助少年A,但少年A却对此一无所知。



在肉食店准备接受巴吉鲁的挑战。

少年B被打败



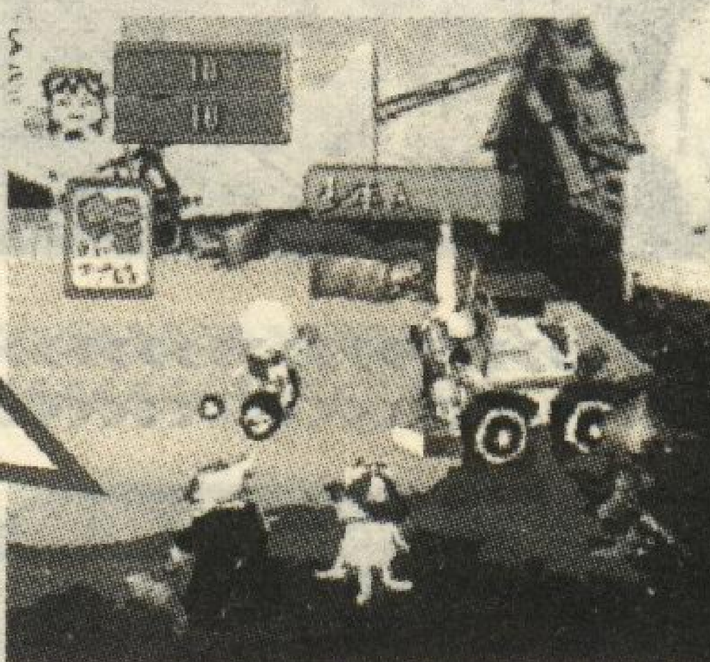
痛快的吃烧肉


挑战巴吉鲁胜利后可以痛快的吃一顿烧肉。

去展示会场



机器人暴走

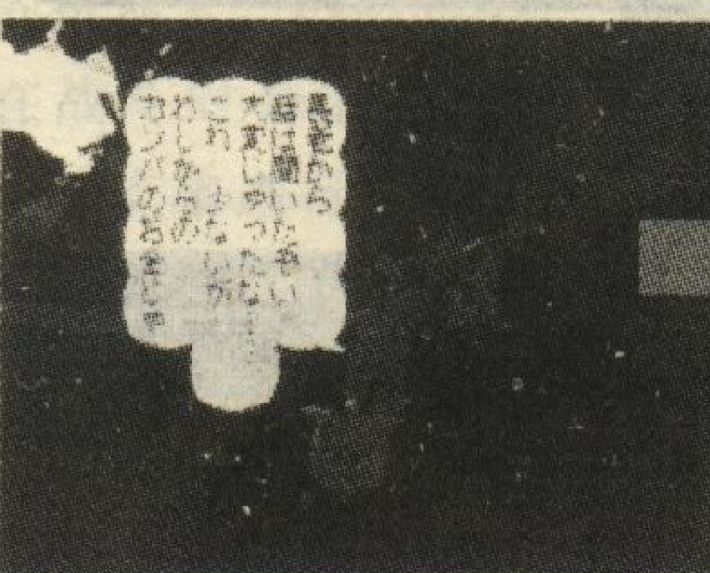

少年A与机器人战斗中被打败。

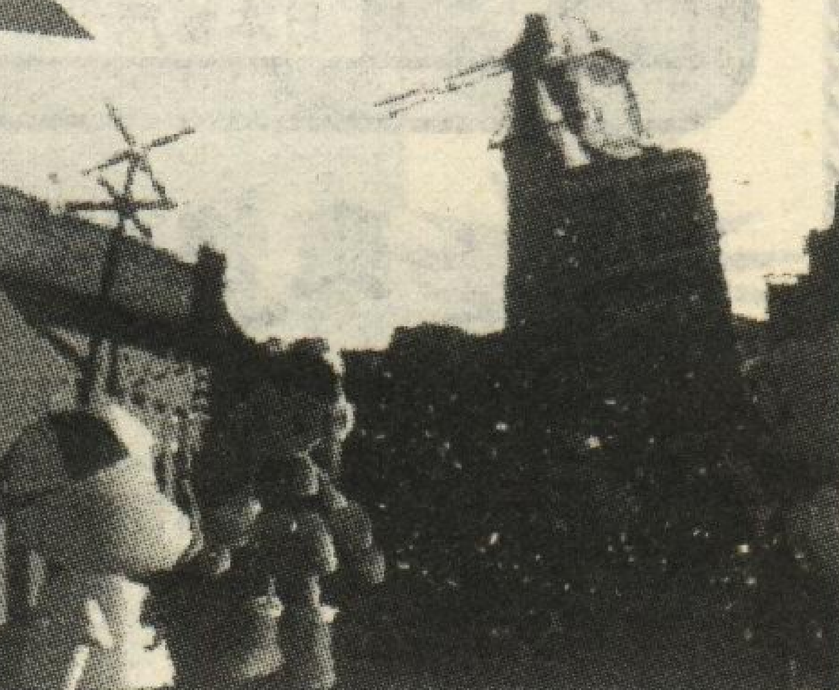
这是什么?



旅行开始

收集カンパ



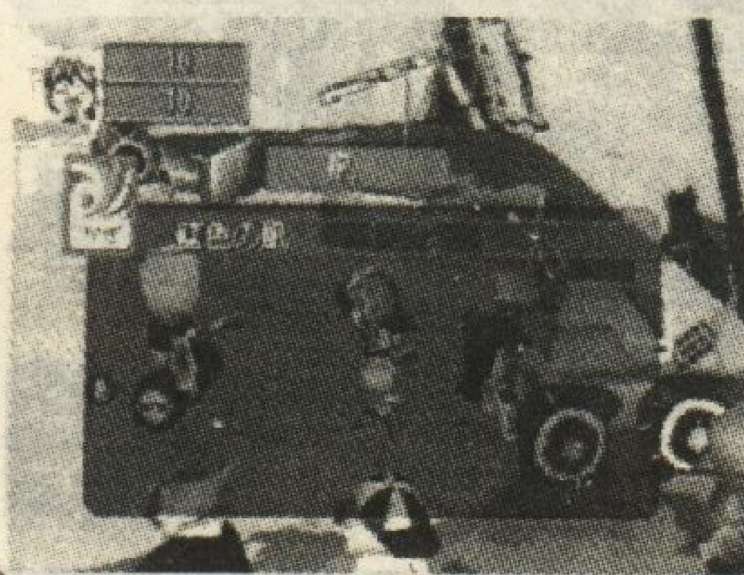


战斗!! BATTLE





在战斗中你可以利用场地上的物品,并且如能活用这些物品会为战斗带来方便,因此在对敌战斗中,首先要多观看地形状况,例如,在与巴吉鲁战斗中可以拿酒杯向其投掷,当然也可以用魔法当作攻击武器,其中"风魔法"是会收到很大效果的。这种战斗方式在以前的RPG游戏中是不多见的,因此《火星物语》是挑战传统RPG游戏的一部作品。虽然玩家们会需要一些时间来掌握,但它确实是个很有趣的游戏。

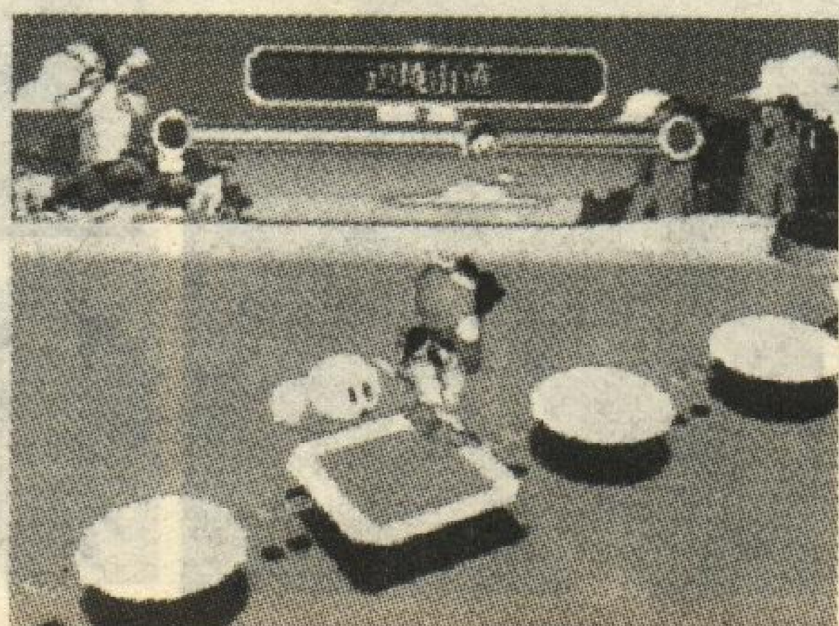


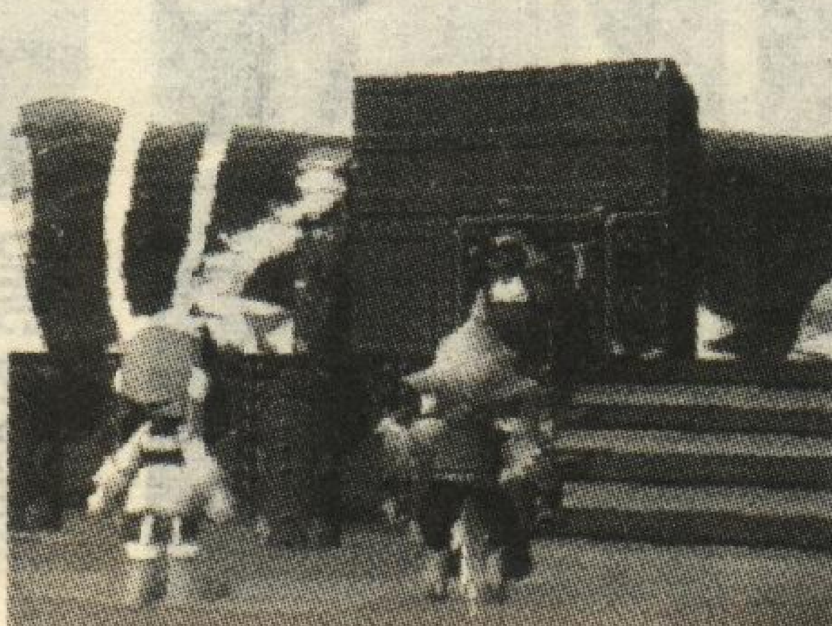


次回预告 第2话 康加利安

旅途中发生抢截事件!

离开了平稳生活的阿罗玛村,喜欢机械的少年A便开始了他的冒险,在前往康加利安的途中他又会遇到许多有趣的事情,当快到达时少年们所乘的汽车突然遇到了匪徒的袭击,匪徒首领正是在这一带以抢截为主的杰克,那么少年A能否安全地脱困呢?而汽车上乘客的安全是否会寄予少年身上呢?不安的旅行将要开始了。







市场导游

炎的料理人

PS

SLG　CD－ROM　使用记忆区数1

ATLUS　5月21日发售

活用素材制作究极料理



战就要开始了！每次的一对一料理

风趣的战斗画面让人忍俊不止。

料理也就是我们所说的烹调，本作是以烹调为战斗方式，利用有限的材料制作出究极的料理来为母亲报仇，打倒传说中的味魔王。

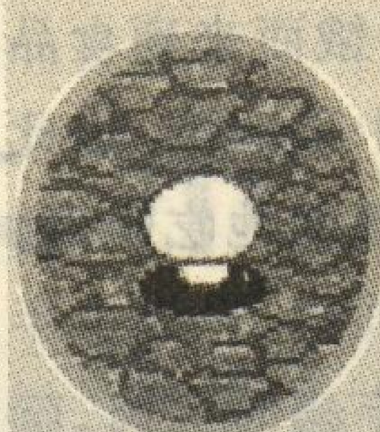
本作由10章构成，每一章均有最少一次与BOSS进行一对一的料理战，通过对决后裁判对双方制作的料理的品尝，来决出最后的胜者。

本作的主人公



我是世上最好的厨师！！！

在制作料理中的材料



料理比赛现在开始

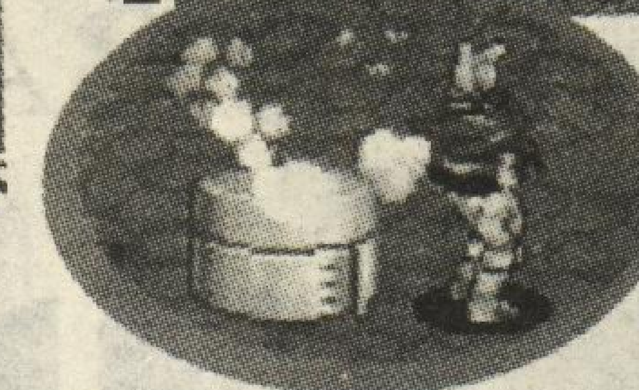
要点

1. 首先进行比赛前的材料收集。
2. 在比赛中必须要小心谨慎。
3. 比赛后通过裁判才能决胜负。



收集必要的材料。

之后要进行料理比赛的画面。



制作完毕后的作品。



制作究极的料理必须有上好的材料才行，材料的收集在游戏中极为重要。

例如在取得肉食材料的时候，越是凶猛难对付的味道也就越好，所以尽力去打倒那些凶猛的动物，以此做为料理的材料。



最后的料理决定。

游戏性:8
收藏性:7
热销程度:7
建议购买度:7

市场导游

Battle Round USA

PS

RAC　CD－ROM　使用记忆区数1－11

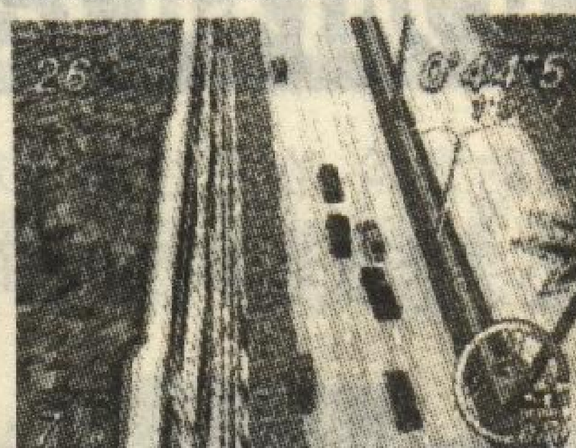
日本物产　目前发售中

爽快的驾驶感觉

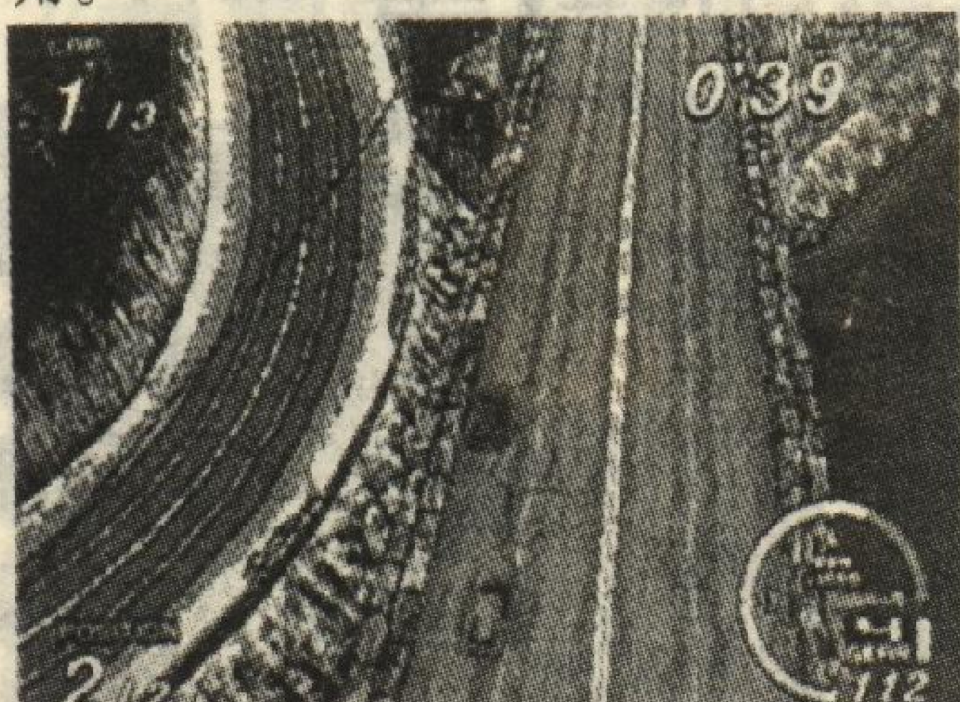
一直拥有《F1赛车》和《WIPE OUT》这些优秀赛车作品，使得"日本物产"制作赛车的水准得到广大人士的认可。

这回在赛车游戏中首次使用45°角远距离高空斜视的操纵方法，这样玩家可以获得更为广阔的视角。

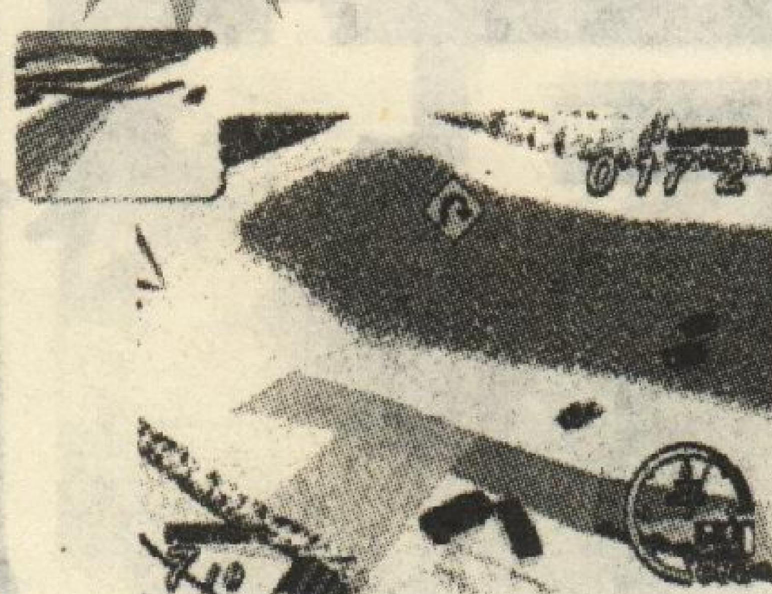








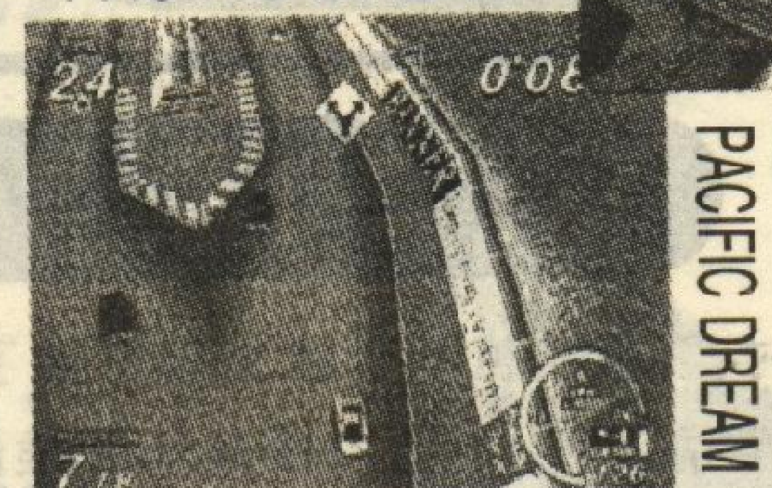
游戏拥有9个与众不同的赛道，每一个赛道都充满了艰难险阻，而且每个赛道都有自己的特点，所以操作者如果不是一名全面的驾驶者的话，那么要想在每个赛道取得胜利是根本不可能的。



PACIFIC DREAM



DOWNTOWN



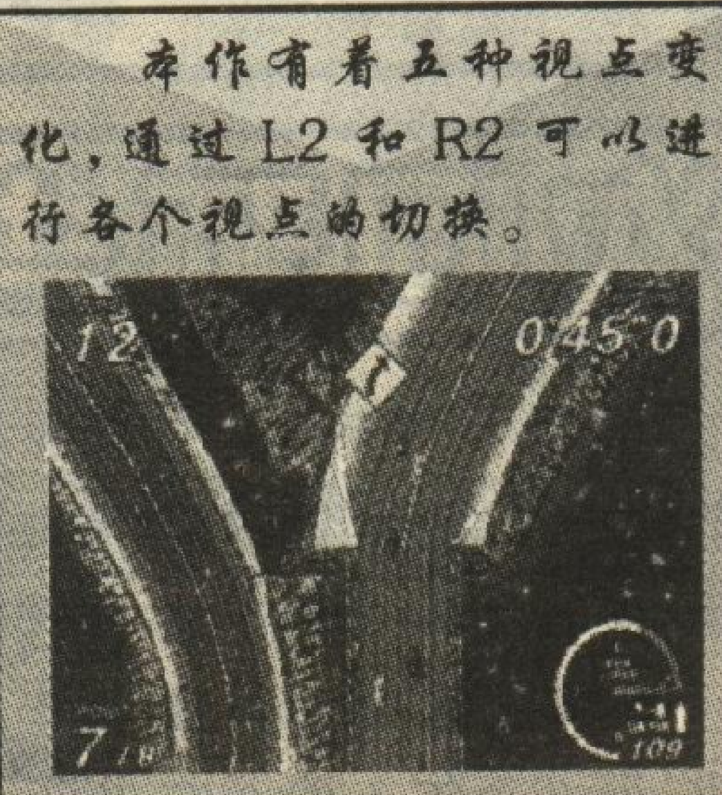
PACIFIC DREAM

CWG RACEWAY



CWG RACEWAY

本作有着五种视点变化，通过L2和R2可以进行各个视点的切换。





游戏性:7
收藏性:6
热销程度:6
建议购买度:7

市场导游

可变走攻

PS

ACT CD-ROM 使用记忆区数 1

SCE 目前发售中

特攻兵器:岩梅IX

“可变走攻”中的操纵工具是一种被称为“岩梅IX”的特攻兵器,它可以进行3种形态的变化,可以成为高速度的赛车,可以成为坚固的装甲车,还可以变为与敌人进行近身战斗的机器人。本作题材非常新颖,在众ACT中算是比较新奇的一款游戏了。



三位主角

イッペー



速度最高

アミ



防御最高

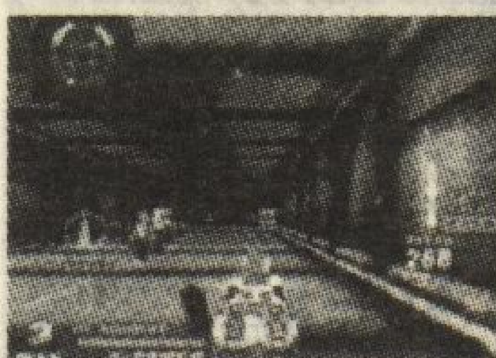
ノウノ

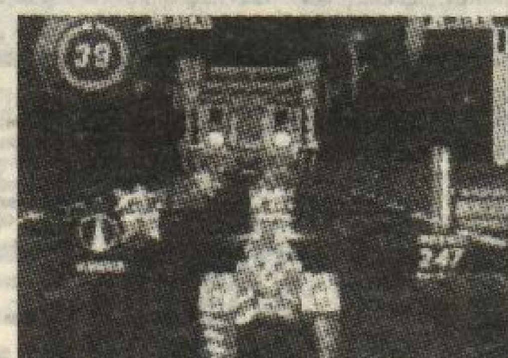


攻击最高

三种形态各有特点

在游戏中要与强大的谜之侵略军团作斗争,只有熟练的利用机体的变形,依靠每种形态的特点才能与敌人相周旋并将其彻底击败。

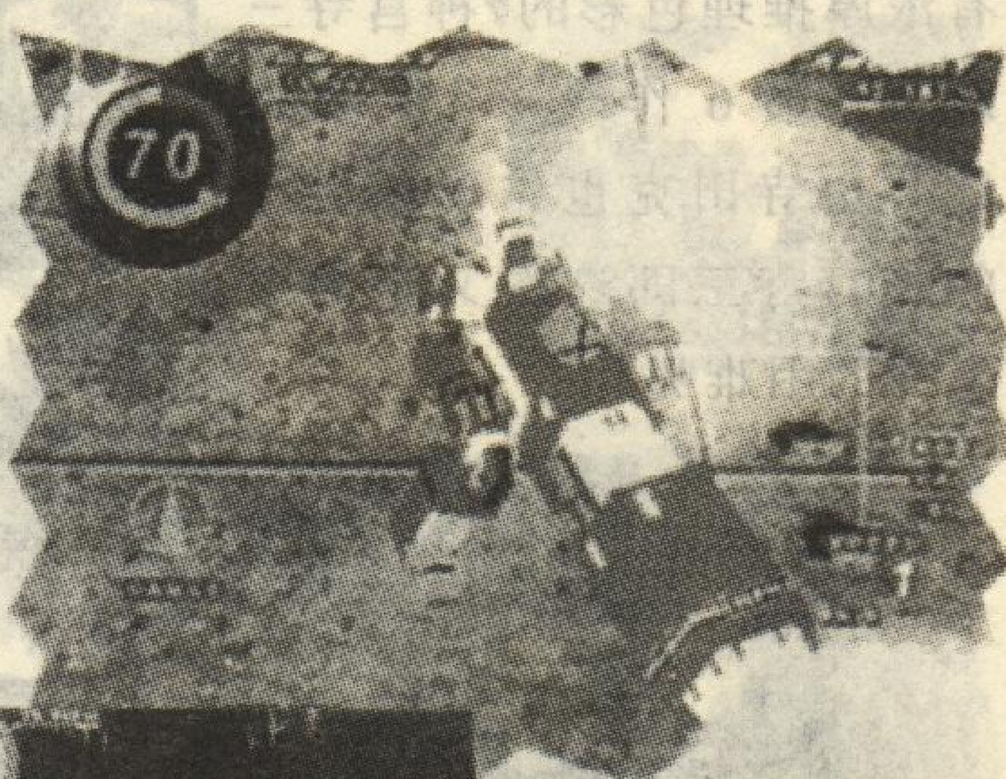




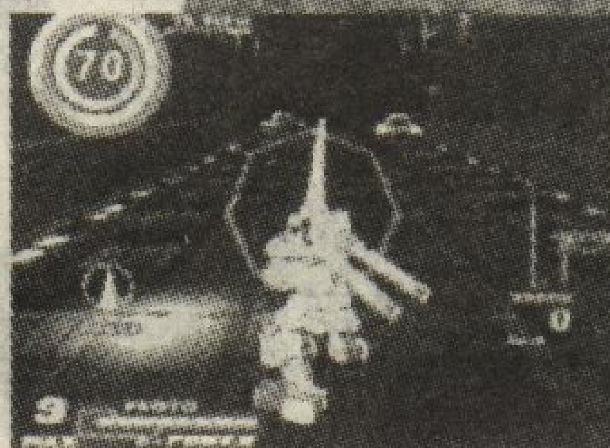


多彩的攻击方式

在游戏中“岩梅IX”每种形态都拥有不同的攻击方式,成为机器人时可利用拳或光剑来进行近距离的打击,在其它状态时机体的枪就成为主要的攻击方式了。







游戏性:7
收藏性:7
热销程度:8
建议购买度:7

市场导游

天使同盟

PS

S·RPG CD-ROM 使用记忆区数 1

TGL 目前发售中 震动手柄、鼠标对应

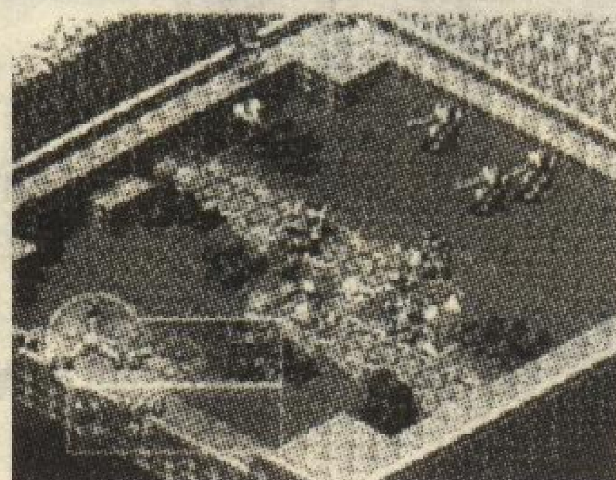
极富有战术思想的模拟GAME

虽然游戏是属于S·RPG,但是本人认为本作的SLG的要素还是非常明显的。在游戏中故事开始的舞台是战士的养成学校,在此有我们的主人公和其它同伴,他们将接受学校的教官所指派的任务,依靠手中现有的资金去完成这些任务。教官指派任务的难度会逐渐增加,所以在每场战斗中大家应该尽量地提升等级才行。





教官在布置下一次的任务。



在战斗中可将地图缩至很小。

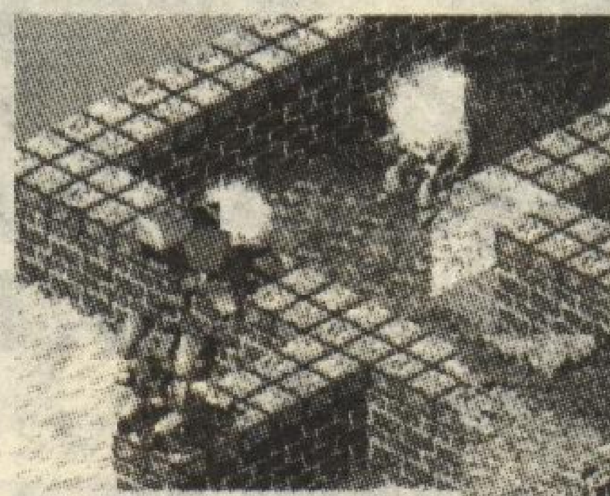
游戏中奇特的战斗

游戏的战斗是主要的部分,在战斗中角色们会乘上属于自己的机器人,这些机器人在战斗时会依据自己的特点来进行攻击。在这里需要注意的是,每个机器人都有出战的重量限制,为了发挥他们本身最大的实力,所以请尽量把出战的实际重量低于他们的出战的重量限制。



最强战斗机器人作成





放置地雷攻击对手





启背攻击威力强大

游戏性:7
收藏性:7
热销程度:7
建议购买度:7

市场导游 神宫寺三郎 梦的终结

PS	AVG　CD-ROM　使用记忆区数 1
	DATA EAST　目前发售中



STORY

故事的起因是神宫寺三郎事务所的一次委托事件，原是阳子好友的由香在向神宫寺三郎请求帮助之后便失踪了，之后神宫寺三郎开始了调查……

神宫寺三郎再现！新宿复苏的男子罗曼

这次在PS上登场的是带有浓厚推理色彩的“神宫寺三郎”的第6作——“梦的终结”。由寺田克也作形象设计的神宫寺三郎这次又将面对怎样的困难呢？



对话时情报入手的最简单的方法。



谜之事件

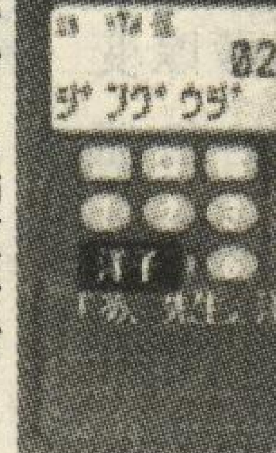


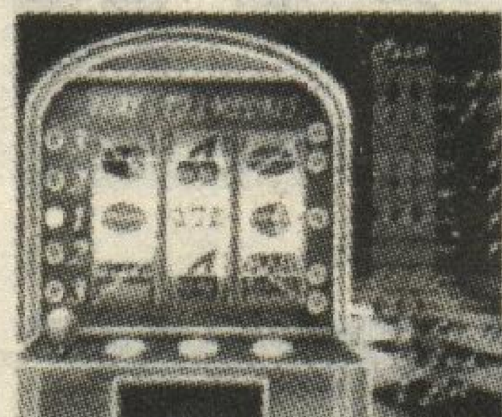
游戏的系统



美贵——由香的妹妹。

这是在游戏中经常出现的案件推理关系网，通过此网可以把得到的情报，以及玩者目前的猜想进行综合性的表现，以便于大家分析。





利用移动电话可以与必要的人物联系。

赢得金钱的简单方法。

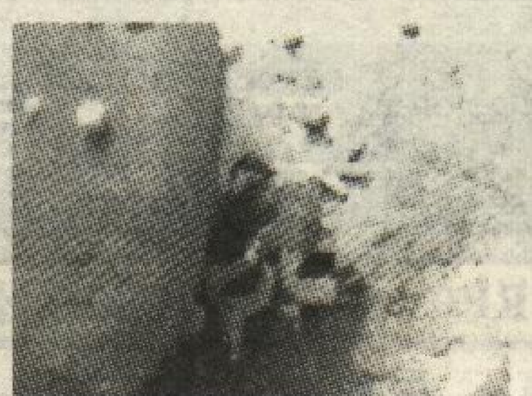
通过赌博可获得情报。

游戏性:9
收藏性:8
热销程度:7
建议购买度:7

市场导游 粘土世界

PS	AVG　CD-ROM　使用记忆区数 1
	RIVERHILL SOFT 目前发售中　震动手柄







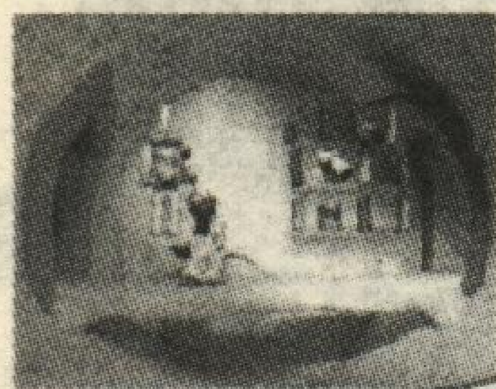
解开传说的秘密

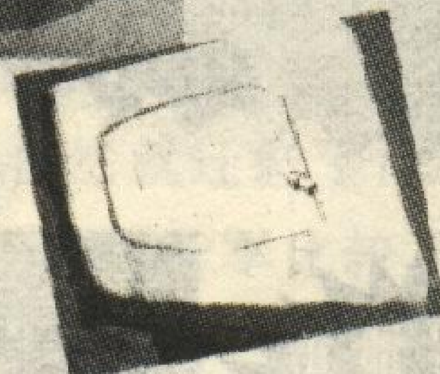
游戏是在粘土的世界中去冒险，破解传说的秘密是本作的主要目的。

奇特的粘土世界

本作的世界全都是由粘土构成的，就连玩家使用的角色也好像土捏似的，在这个粘土作成的世界里主角将要去进行未知的冒险。

在粘土的世界中进行不可思议的冒险！





右图中的标记，就是传说中的秘密。

收集传说石板的书架。



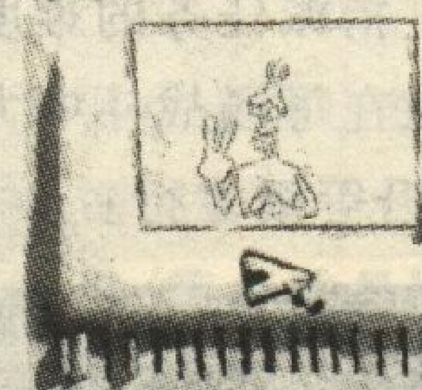


谜之建筑物，谜之部屋，这些谜题有谁去破解呢？



由灰色的粘土构成的墙壁。

奇特的建筑，究竟有什么作用呢？



用于记录的泥制石板。

在这个粘土作成的不可思议的世界中，有着许多我们不能理解的装置。

游戏性:8
收藏性:7
热销程度:9
建议购买度:8

市场导游 超魔神英雄传说

PS	RPG CD-ROM 使用记忆区数 1
	BANPRESTO 目前发售中

打碎邪恶的龙神丸

人气的动画《超魔神英雄传说》,已经被RPG化了!本作基本与原作剧情相同,保持了作品特有的风格,这使得过去许多喜爱观看此片的朋友们都十分高兴。



了解必杀技的属性才能克敌致胜。



游戏中基本没有什么原创的要素,所以就算不善于RPG的朋友们也可以按照过去动画片的情节来进行本作。

主要角色



炎部ワタル 在原作中召唤旧世主的角色。



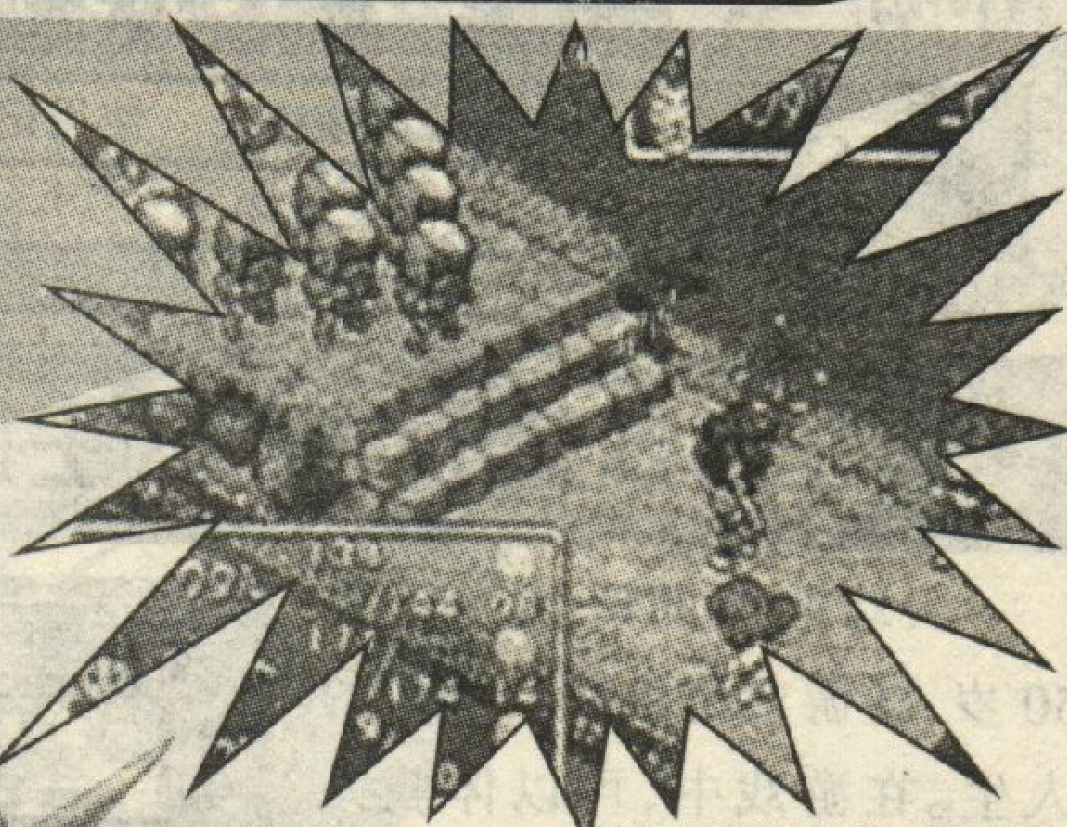
忍部サクヤ 主人公的主要伙伴之一。



剑部アラゴト 以保护者的姿态出现在队伍里。

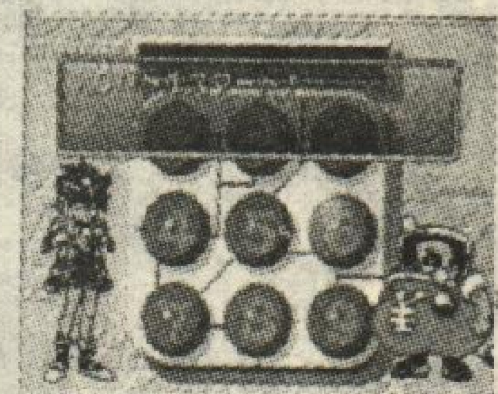
在游戏中活跃的角色

游戏里你会看到许多在原著中登场过的角色,他们在本作依然活跃,并起着举足轻重的作用。









游戏性:7
收藏性:8
热销程度:8
建议购买度:7

市场导游 银河少女警察

SS	SLG CD-ROM×3 使用记忆区数 97
	ATLUS 5月21日发售

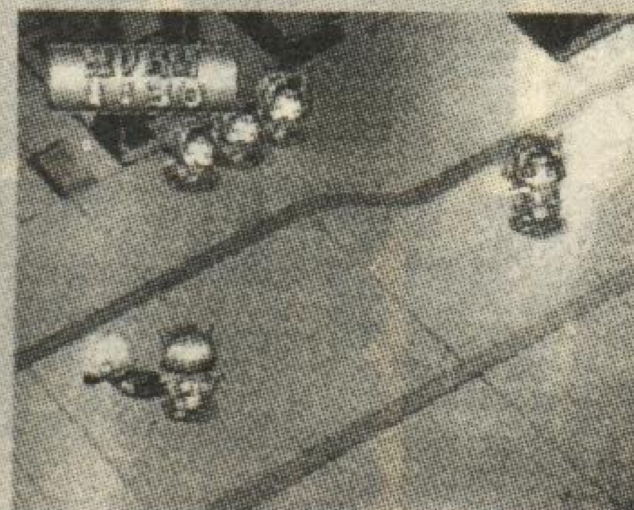
这次由我来培育♥





要成为银河警察部门最优秀的搜察官吗?那么就要接受来自这些前辈们的指导。本作中的这些前辈们是前代里接受培训的间习警官们。

SS版的新要素



全新的战斗画面

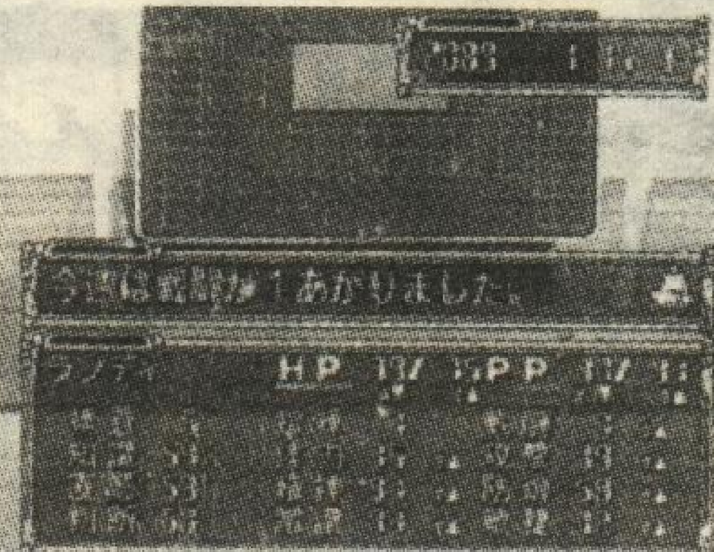


多种形象的人物设计

标题

通过一年的时间,在教官的帮助下进行从基础训练到实际训练的多种练习,这样才能成为合格的警官。

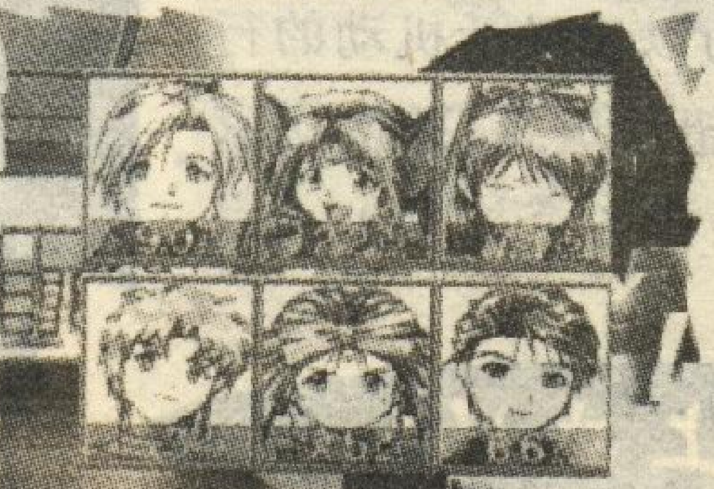
基础 体能 综合





标题

一年学习以后,在第二年要进行实习工作,这样玩家就要面对真正的罪犯了。





游戏性:8
收藏性:7
热销程度:7
建议购买度:7

市场导游

游戏的青春

SS | TAB CD-ROM 使用记忆区数 199 | KID 目前发售中

在游戏机上体验人生的乐趣

从幼儿园的时代一直到50岁，让游戏机给我们快乐的人生。在游戏中，可以体验人生的乐趣，从恋爱到工作直至退休，这些都可以由玩家自由控制。在最后，还可以给你一生的评定。





最多可4人参加的优秀作品

随着时间的增长人物也会变化

由幼儿园时代开始，玩家要经过小学、初中、高中、大学、工作直至退休，在这些时期每个人的经历都会有所不同，这一切都可以通过骰子来决定。

随着时间的增长，每个角色因为所经历的事件不同，都会有不同的变化，这些随机的事件，使游戏能够增加许多的可玩性。

来创造自己的一生吧！



要想取得最好的结果

多多利用读取吧！

游戏性:8
收藏性:6
热销程度:7
建议购买度:7

市场导游

杀戮雄师 2

SS | SHT CD-ROM 使用记忆区数 52 | GAME ARTS 目前发售中 对战线对应

各种全新的系统加入

GUNGRIFFON II

金属的脚步声……

名作的续篇

GUNGRIFFON II

著名的3D驾舱射击游戏——《GUNGRIFFON》的续篇，在SS上登场了。这次继承了原作的系统，并且有新的要素追加。

重型的机动步兵在21世纪作为主战的步兵战斗单位登场，依靠他强大的火力以及灵活机动的行动，可以使他的战斗能力远远超过坦克，此次玩家将操作这种重型机动部队步兵在各个战场上去完成每一个任务。

此次会有许多的新系统加入，最为吸引人的就是僚机能够在战场上对主机进行保护和支援攻击，这样一来就显得战争更为真实了。

游戏中会有一种无限敌人登场的模式，在此大家可以凭借自己的水平来比试一下究竟谁消灭的机体多。而且在游戏里还有对战的加入，这可以使许多高手之间可以互相切磋。



狐胆英雄，再上战场！

机动重步兵登场！

游戏性:8
收藏性:7
热销程度:8
建议购买度:8

超攻略道场



光明力量Ⅲ
(SHINING FORCE Ⅲ)

第二篇 被狙击的神子

文/雪鹰
责编/E·T&DRAGON

"第一篇 王都的巨神"中将会影响到本篇的五个要点:
1. 第一章海上都市萨拉班多的恶梦,在栈桥上是否能成功地救出加罗修。
2. 第三章大陆横断列车,救平民时遇到米狄奥时对话的选择。
3. 第四章阿斯皮尼亚共和国的内乱,是否打倒火山内的龙。
4. 第四章阿斯皮尼亚共和国的内乱,与费亚鲁战斗时是否取得了"船舱的钥匙"。
5. 第六章首都阿斯皮尼亚的巨神战士,是否杀死丝琵丽狄多将军。

第一章
第3王子の旅立ち

第三王子的旅立

为了争夺圣地艾尔贝塞姆(エルベセム)的霸权,狄斯特尼亚帝国(デストニア)与阿斯皮尼亚共和国(アスピニア)在中立的海上都市萨拉班多(サラバンド)召开和平会议,商讨控制圣地交通要道巴兰多领地的归属问题。帝国皇帝多米尼特(ドミネ-ト)带着他的三个儿子以及众多将军齐齐至此,其中就有本篇的主角——帝国第三王子米狄奥(メディオン)。米狄奥的母亲美玲达(メリンダ)乃出生于萨拉班多附近村庄中的平民女子,因此在身份等级森严的帝国中,米狄奥虽贵为王子,却时常受到两位兄长的排挤以及他人的歧视。而他的母亲作为平民亦不允许进入王宫,母子俩被分开居住,且不得相见。在这种环境下长大的米狄奥,对于帝国的制度有着深切的厌恶,持有平民意识的他自然深受庶民的爱戴。

战役 1

这一日,米狄奥随其父王来到萨拉班多,站在港口货物堆放码头的他想起久别的母亲,身形越见寂寞。与他同病相怜的骑士坎贝鲁(キャンベル)见状忙上前安慰他,此时一旁的魔法师辛蒂茜丝(シンテシス)和僧侣乌琉多(ウリュド)闻到了一股刺鼻的火药味,接着在货箱上方发现一戴着面具的僧人。那假面僧明知对方是帝国王子,却有意挑起争端,于是一场战斗立即爆发。作为第二剧本的第一场战役,实在是简单得很。与第一剧本的主角辛比奥斯(シンビオス)相比,米狄奥初期的数值就很强,不似前者要等级上升后方能独挡一面。相反,米狄奥身边的骑士坎贝鲁要比辛比奥斯手下的骑士丹塔雷斯(ダンタレス)弱一些。当站在货箱顶的假面僧以外的敌人全灭后,其首领就会逃跑,因此一定要先取得宝箱中的道具后在将敌人全灭。

因为现在是两国和平会谈的特别时期,故发现有假面僧这种可疑人物,米狄奥军当然不能放过,于是众人分批调查。辛蒂茜丝和乌琉多为一组,米狄奥与坎贝鲁、军师古兰达克(グランタック)为一组。当米狄奥来到往南区的入口处时,听见前方有人在争执,赶过去一看原来是共和国建国元勋高姆拉德(コムラ-ド)的长子辛比奥斯及其伙伴,与帝国的士兵吵了起来。将帝国士兵差走后,两位主角相互寒谗一番,双方都给对方留下了极好的印象。就在此时,突然远方传来爆炸声,米狄奥匆匆与辛比奥斯告别,赶回帝国的驻地。辛蒂茜丝和乌琉多亦闻声赶来,但行至驻地前辛蒂茜丝却不愿入内,因为她不想再见到其他两位王子以及那些将军们对待米狄奥的那种恶劣态度。这时,两人看到第二王子亚罗卡特(アロガント)手下克琉艾路将军(クリュエル)鬼鬼祟祟地来到总督府的墙根处,接着又有一被称为"费亚鲁祭司"(フィア-ル)的人与其接头,那费亚鲁还说在因遇到了辛比奥斯的阻拦,故稍稍来迟了些,不过计划依然如期进行着。当费亚鲁离去后,克琉艾路将军掏出一把钥匙打开墙上的暗道,进入其中。且说米狄奥进入驻地向两位兄长汇报假面僧的事情,众人皆武断地认定这必是共和国捣的鬼。虽然米狄奥持有不同看法,无奈人轻言微,只得作罢。帝国皇帝多米尼特原本有好几个孩子,但许多王子都相继因意外或生病而死亡(估计都是被谋杀的),现在只剩下三位王子,每位王子都有皇帝派给他们一位军师来教导、辅佐他们,王子们亦拉拢帝国的将军们各成派系,为了夺取王位而明争暗斗。大王子马杰斯提(マジェスティ)一派有鸟人族的军师布雷斯比(ブレスビィ)、人马族的弗兰茨将军(フランツ)以及他的未婚妻丝琵丽狄多将军(スピリテッド);至于第二王子亚罗卡特的旗下则有人马族的军师费迪利提(フィデリティ)、加赞鲁将军(ガ-ゼル)、克琉艾路将军。第三王子米狄奥因为对争权夺利的事情不感兴趣,再加上又没有什么背景,所以也没有特意去拉拢那些将军,聚集在他身边的都是些与他意气相投的伙伴。

三位王子以及帝国中大多数将军正讨论假面僧一事时,克琉艾路将军突然气急败坏地冲进来,告诉大家皇帝多米尼特被共和国代表国王贝内特雷姆(ベネトレイム)绑架的消息,还让人抬来了身负重伤的皇帝身边的卫兵。那卫兵证实了此消息后似乎还有什么话要说,但克琉艾路将军忙让士兵送其上楼抢救。皇帝被绑架自然是头等大事,不能让共和国的人就此扬长而去,于是两位王子纷纷派遣手下各位将军前去追击。米狄奥自然又没有发言权,但他的军队也不想闲着。然而,他的两位兄长借口米狄奥军没有实战经验,竟然将其部队编入加赞鲁军中,受加赞鲁将军的指挥。众将军离去后过了一段时间,第二王子亚罗卡特的手下忍者亚夏(ヤシャ)前来报告战况:加赞鲁将军和米狄奥军对抗埃丘亚鲁军(エキュアル)往西北方移动;弗兰茨将军和巴利安特将军(バリアント)交战后,战败的巴利安特军往东北、西北方溃走;共和国代表国王贝内特雷姆由辛比奥斯军护送,业已渡过栈桥出城而去。获知此消息的两位王子深悔当初不该忽视辛比奥斯军,忙再派遣丝琵丽狄多将军由海上追击。接着亚罗卡特王子前去指挥宪兵队搜索辛比奥斯军,而大王子马杰斯提则回帝都狄斯特尼亚,至于米狄奥见两位兄长任他自由行动,总

算大大松了口气。留在驻地中等待联系皇帝亲卫队的费迪利提，便安慰米狄奥要忍耐，他相信这位被人看不起的第三王子终有一天会出人头地的。

出得驻地在城中逛悠一圈后，至栈桥遇到了辛蒂茜丝和乌琉多，得知布尔扎姆教费亚鲁祭司和克琉艾路将军密会一事，顿觉有些蹊跷。众人讨论下来，认为绑架皇帝一事定与布尔扎姆教有莫大的关系，因此追踪该教必会有不少收获，如果还能因此解救皇帝，相信亦能令其他军队对米狄奥刮目相看。

战役2

行装打点完毕，米狄奥军出得海上都市萨拉班多，在巴尔萨莫东平原上正撞见丝琵丽狄多将军追击巴利安特军往山上去，布尔扎姆教的芭桑妲祭司（バザンダ）和费亚鲁祭司亦相继出现。芭桑妲似乎要去追丝琵丽狄多将军，而费亚鲁则往海边欲坐船离开。米狄奥军当然是追击费亚鲁，芭桑妲手下几名假面僧亦会回过头来狙击我军。至于费亚鲁则不用去理会，因为到了一定时间他就会离去。要注意的反而是停留在巴尔萨莫村的克琉艾路军，他们会诈做不认识米狄奥王子，为了保护费亚鲁而上前拦截。

击败克琉艾路军后，众人都觉得对方如此防卫巴尔萨莫村定有不可告人的秘密，于是进村查看。一进村就听到西方一民房后传来爆炸声，再与村人们交谈后得知，辛比奥斯军曾在此村停留过，据说在村人丹冈（ダンカン）和特比（トビイ）的帮助下已经逃离了该村。在村口右边的本阵中有两名雷利安斯军（レリアンス），因为其中弓骑兵沃露兹（ウォルツ）身体不适故留了下来。将解毒草给沃露兹便能令其恢复健康，她和战士洛克（ロック）就会加入队伍中。再到丹冈家中，正好听见他对特比在说已经将井炸掉，帝国的追兵不能从密道去追捕辛比奥斯军了。当他俩发现米狄奥时大吃一惊，还以为会被帝国军处死，不过米狄奥自然不会这样做，问清缘由后众人离开巴尔萨莫村，打算翻山追赶辛比奥斯军。

战役3

谁知克琉艾路军早就等候在村外，他们还扬言如果能在此地杀死米狄奥王子的话，大可将此事推到共和国头上，也不会有人知晓。在开战后不久，萨拉班多总督古拉比（グラビ－）的亲卫骑兵队会出现在萨拉班多附近。当我军接近湖上的遗迹时，山下的达斯提村（ダスティ）中涌现出一群盗贼，从他们之间的谈话中得知其首领西拉夫（シラフ）与帝国的高层、布尔扎姆教勾结在一起。而这些盗贼就是受西拉夫的命令，乘现今混乱的局势到处搜刮、抢掠。接着，又有一群布尔扎姆教徒从达斯提村出来，与克琉艾路军、亲卫骑兵队一同对付米狄奥军。假面僧的首领魔法师被击倒后，战役就告结束。因此可以先收拾其他敌人，然后让敌首领的 MP 耗尽，再放心大胆地派遣大队人马进入湖心遗迹抢财宝（如果你在巴尔萨莫村中得到地图的话）。

战斗结束后天色已不早了，虽然不是很乐意但众人还是决定进盗贼之村达斯提休息。当米狄奥行至西拉夫馆邸前，恰巧有盗贼来向芭桑妲祭司报告丝琵丽狄多将军的去向。待芭桑妲离去后，米狄奥来到酒馆的天台上，又有鸟人来报在雷路罗德城（レイルロ－ド）的货舱处发现了辛比奥斯军，于是西拉夫带着大群盗贼出发追击辛比奥斯军去了。米狄奥可以乘此机会到西拉夫的府邸中参观一下，然后再至酒馆天台，就会遇到弓箭手巴纳德（バ－ナ－ド）。如果在第一剧本中辛比奥斯军救出巴纳德的话，米狄奥便可以在此地招其加入，反之永远也别想看到此人。在此提醒各位并非沿用第一剧本记录的朋友们，直接从头开始第二剧本的话，系统默认第一剧本的五个条件全部没有达成！

战役4

补给完毕后，米狄奥军登上达斯提山道，却撞见逃亡中的共和国巴利安特军残余部队。虽然米狄奥并不想棒打落水狗，但对方要濒死反扑时只能应战。因为是在山道上，行军多有不便，且要注意敌弓箭手的远程攻击。

战役5

越过达斯提山，米狄奥军达到了大陆横断列车交替站附近。远远望去第二王子的宪兵队正守侯在那里，紧接着有一群亡命民走了过来，被宪兵队逮个正着。谁知此时巴利安特将军带着残兵败将亦溃走到此地，而且似乎把一口怨气发泄在亡命民的身上。米狄奥刚想上前阻止，躲在铁路对面灌木丛中的辛比奥斯军及时现身，喝止巴利安特将军。于是，帝国宪兵队和亡命民就交于辛比奥斯军负责，米狄奥则对付巴利安特将军。

这一版中要注意敌方的魔法师，在此游戏中攻击集体魔法的杀伤力是固定的，比如水精灵召唤魔法的杀伤力为 40，攻击单独一人的话就能扣掉他 40 点 HP（将魔法防御值视为 0 来计算），但如果是攻击 4 个人的话，那么每人只能扣去 10 点 HP。因此有时将人员聚集在一起分担大范围魔法的攻击倒比较妥当一些，否则单独一人很难承受得住大魔法的攻击。

击倒了巴利安特将军后，和辛比奥斯再度会面，问及共和国代表国王贝内特雷姆是否绑架了帝国皇帝一事，得到否定回答后米狄奥总算放下了心。辛比奥斯军搭上大陆横断列车，回共和国去。而米狄奥则打算前往巴兰多领借用雷利安斯将军的军舰西盖特号（シ－ゲイト号），到圣地艾尔贝塞姆去查个明白。



反叛者们的策略

米狄奥军在前往亚纳费克特村的路上，看到遍地的尸体，似乎此地经历过一场激烈的战斗，而且参战的人员有加赞鲁军、丝琵丽狄多军、共和国军、布尔扎姆教的假面僧，显得相当混乱。此时辛蒂茜丝发现一尚未断气的丝琵丽狄多军士兵，据其所言他们原本在此地联合了加赞鲁将军围攻共和国的普洛方德将军（プロフォンド），孰未料布尔扎姆教的芭桑妲祭司率领其手下突然出现，且加赞鲁将军竟然倒戈相向，与芭桑妲联手抓住了丝琵丽狄多将军，芭桑妲还对她下了咒！大感意外的米狄奥越发觉得事情变得复杂化，为了弄清缘由亦为了借船前往巴兰多领，众人来到了亚纳费克特村。

从村民的口中得知该村只有村长拥有一条中型船可以出海，不过讨厌帝国的村长多半不肯借船。走出酒场的后门，米狄奥就看到两个普洛方德士兵在议论如何借船逃离此地。到货运码头处，正逢普洛方德将军夺取了村长的中型船打算离开。因为自己也很需要此船，再加上对方亦不会放过我军，故米狄奥也只有与其战斗。

战役6

前三个回合，普洛方德将军的副官兼妻子丝忒拉（ステラ）会用船上的大炮打断几处通道。当米狄奥军逼近中央普洛方德将军所站的位置时，丝忒拉就会催促他赶快上船。但普洛方德将军见大多数士兵仍未安全离开，自己也不愿舍他们而

去。情急之下,丝忒拉让两个鸟人士兵将普洛方德将军击昏、架到船上并让船开走,她自己则留在码头上继续抵抗米狄奥军。将丝忒拉以外的敌人全灭后,轮到米狄奥行动时,军师古兰达克便会问是否要放过丝忒拉。拆散两个相爱的人这种缺德事,本小姐自然是不会做的。于是米狄奥停止对丝忒拉的攻击,让她和普洛方德将军一同乘船离去。



虽然做了件好事,但米狄奥的心情亦不见得开朗——没有船怎么能到巴兰多呢?如果翻山的话会浪费很多时间。就在众人为难之时,村长走过来告知该村的一个秘密:出村后向北走,在运河瀑布旁的一个大岩石下有条地道可以通往巴兰多领!整理好行装后(村长家有遗迹地图),米狄奥军刚一出村就见一鸟人战士飞了过来。鸟人战士的名字叫塞罗(ゼロ),是辛比奥斯派他来帮助米狄奥的。说话间,加赞鲁军就出现了,眼见没有什么可商量的余地,双方立刻大打出手。现在开始可以好好培养塞罗,虽然他会中途离开好几次,但因为是队伍中唯一不受地形限制的鸟人,故依然十分重要。战斗结束后,众人进入地下洞窟。



一进洞窟,就看到从瀑布上落下两个人来。前一男子直挺挺地落下、倒在悬崖边沿人事不知,后一少女站定后大声呼唤他,看来似乎是对父女。那男子接着又往悬崖下滑落,塞罗见状忙飞下去营救。就在这时有大批怪物出现,又是一场战斗。总得来说,第二剧本比第一剧本的难度要低一些。比如,同样是NPC,这位忍者少女叶月(はづき)就比艾玲(アイリン,武斗家,在货舱中加入辛比奥斯军)要聪明得多,也比较容易营救。虽然一开始是处于被怪物包围的状态,但叶月会突围至中央的高台,然后在该处待机,而那些怪物亦不会去追击她。我军行至地图一半位置时,后方会出现敌援军,因此千万不要把防御力弱的魔法师、弓箭手之流放在最后面。另外,派遣一个移动力高的角色尽早赶到叶月身边,与其对话后她就会仲间。

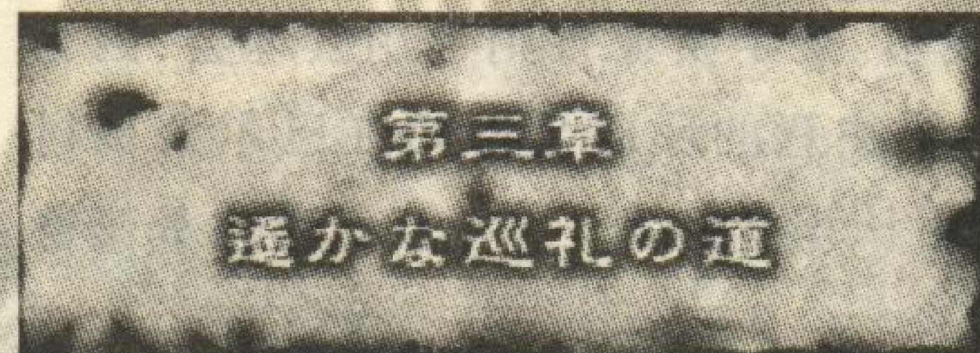
消灭了怪物后,塞罗亦将叶月的父亲救了上来。原来他们父女俩是来自巴尔美基亚大陆(バルメキア)的远东村(ファーイースト村,《Shining the HolyArk》中忍者之村),为了找其弟子亚夏而来此,但路过运河上游时见盗贼们正在破坏铁路桥,两人看不过去上前与其争执时被打落河中。因为伤势过重,叶月的父亲没过多久就咽气了,临死前叮嘱女儿要好好地跟随米狄奥王子。强忍住悲痛的叶月随着米狄奥军上路,出得洞窟时已经是半夜了,众人便到附近兰塞德村(ラインサイド)歇脚。次日,米狄奥他们发现加赞鲁将军与共和国埃丘亚鲁将军竟然同宿于此村中!且两军一大清早就出发,联手去伏击辛比奥斯军!于是,米狄奥决定前去帮助辛比奥斯。在此村中一间民房内可找到鸡食,拿去喂笼中的一只母鸡,它就会跟着你走。



出村后看见共和国军在平原上遭到原生怪物的袭击,从他们的谈话中得知最近不知为何怪物们突然变得凶暴化,原本在黑夜才活动的怪物现在居然在白天也出现。待共和国军走后,米狄奥军亦在平原上与拦路的怪物们交战。此处有一座遗迹,地图便是先前在亚纳费克特村中获得。战斗结束后,米狄奥和军师古兰达克均感觉到艾尔贝塞姆神的守护力减弱不少,或许这就是怪物突然狂暴的原因吧。



行至山地,看到埃丘亚鲁军在入口处埋下伏兵,接着辛比奥斯军来到通往共和国国境的吊桥处,与加赞鲁将军、埃丘亚鲁将军展开了正面交锋。于是,米狄奥就去攻击那些伏兵,试图减轻辛比奥斯的负担。这一战要小心会有伏兵从两边的大蓬车中出现,当行至地图一半时,山那边埃丘亚鲁将军就会呼唤其援军去攻击辛比奥斯。当然,因为米狄奥的插手,埃丘亚鲁将军的如意算盘并未实现。继续和埃丘亚鲁的伏兵交战,先将两边的敌人收拾,再去对付中央的敌首领,注意一定要在第一时间将两个魔法师消灭。此时,另一个战场上辛比奥斯军已经攻到了吊桥上,狗急跳墙的埃丘亚鲁将军要砍断吊桥,遭到加赞鲁将军反对的他失足落入河中,生死不明。当米狄奥军将那些伏兵全灭后,那边厢辛比奥斯亦击溃了加赞鲁将军。两人再度会面,相互致以感谢。塞罗跟随辛比奥斯回共和国,而米狄奥军则翻越山脉,前往巴兰多首都。



遥远的巡礼之道

米狄奥军穿过群山时已经是明月当空,正巧前方有一村庄可以休息。但众人行至村口就感觉到一股诡异的气息,此时布尔扎姆教的高利亚德祭司(ゴリアテ)率领其手下出现在米狄奥面前。不过,高利亚德另有任务在身,没空和米狄奥军纠缠。他甚至还向众人询问是否见过一12岁左右银发的少年,并告诉米狄奥他们在搜寻的这个人名字叫"古拉西亚"(グラシア),是因贝达(インベータ)族的末裔!看到这里各位大概也明白了,此番《SHINING FORCE Ⅲ》的时代设定是紧接着《Shining the HolyArk》之后的。

按其所言"灵魂"(スピリット)有阳的因贝达(イノベータ)和阴的休多鲁(ヒュードル)两面,是善与恶混合的力量之源,乃创造主审查人类繁荣资格的道具。千年以前,继承了"灵魂"的人类,被力量所迷惑,形成了阴的休多鲁,建立了千年王国,最后被阳的因贝达所灭。被选中的人类继承"灵魂"的传承仪式(イボリューション仪式)是在方舟内的圣棺前举行。而在《Shining the HolyArk》中,继承"灵魂"成为"因贝达"的主角亚瑟(アーサー)、罗狄(ローディ)他们与攻击圣舟、企图夺取休多鲁力量的莉莉克斯(リリクス)等人交战,最终拯救了圣舟。另外,根据第一剧本中第三主角朱利安所说,《Shining the HolyArk》中的安利基王国(エンリッチ)在十年前已经灭亡了,而他就是从该国长途跋涉至此的,难不成朱利安与亚瑟、罗狄他们有什么关系吗?

待高利亚德走后,众人进村一看,果然如前者所言该村没有半个人影,是座荒废了的村子。回到本阵中休息一晚,次日辛蒂茜丝刚出门就吓了一跳——村中到处都是人,充满欢跃的气氛,和昨夜所见的那副死寂的样子截然不同。辛蒂茜丝忙唤来米狄奥,与村民们对话后得知这里是妖精们的村庄,当拥有邪恶气息的人来此时村民们就躲到树上的家中,难怪高利亚德没有找到他们。另外,还了解到高利亚德所找的古拉西亚就是艾尔贝塞姆的神之子,前几日他曾外出修行来过此村。



米狄奥登上妖精们居住的大树,来到树海通道前,突闻上方传来女性的悲呼,一旁小屋的门立刻被撞开,妖精的首领达比德(ダビデ)冲了出来。初始达比德还以为是米狄奥对赫多芭(ヘドバ,即发出惊呼的女性)不利,但当他看到挡住通道入口

的布尔扎姆教徒时，马上明白是怎么一回事。古兰达克回本阵找伙伴们过来，而米狄奥和坎贝鲁则帮助达比德一起对付布尔扎姆教徒。这一场战役有两个版图，一是树内，一是树外。米狄奥三人先将树内一阶的敌人消灭后，再绕到树外，此时我方的援军亦赶到。不过援军和米狄奥他们是分布在两条道上，只能各自消灭通道上的敌人后，再进入树内二阶。两路人马在树内二阶会合，齐力消灭剩余的敌人。

战役12

12 众人出得通道来到树海回廊，便看见布尔扎姆教的费亚鲁祭司与狄丝赫玲(デスヘレン)祭司、以及在他们前方倒在地上的精灵召唤使赫多芭。原来古拉西亚的去向只有赫多芭知晓，因此费亚鲁他们便捉住此女拷问出神之子的下落。见米狄奥军赶到，狄丝赫玲的部下冈费兹(コンフェーズ)施法控制赫多芭，让她攻击我军。为了尽快抓住古拉西亚，费亚鲁与狄丝赫玲相继离去。让赫多芭恢复正常的方法只有杀死冈费兹，因此战斗时要尽量避免与赫多芭交手。如果杀死赫多芭的话，米狄奥军就会痛失一位优秀的魔法师。但是赫多芭站在地图的中央，必定会受到她强力的魔法攻击。最好的方法是让米狄奥站在她的面前，其他伙伴去消灭四周的敌人。当处于赫多芭魔法攻击范围内的我军人员没有并排站立在一起时，她只会盯住主角米狄奥攻击。这样就可以牵制住赫多芭，其余的人则尽快去消灭冈费兹。

冈费兹死亡后，赫多芭亦恢复理性。此时狄丝赫玲竟然又出现了，好战的她其实根本就没有离开，她还夸耀以其强大的力量来虐杀弱小，是件非常愉快的事情。突然有人插嘴说狄丝赫玲自己也是弱小的人类，被人这样一说她自然火冒三丈，但当她看到说话的那人身上所散发出强大的负之力时，立刻象斗败了的鸡似得垂下头不敢吭声。来者正是艾尔贝塞姆守护像被破坏时替辛比奥斯解围的休多鲁族的加尔姆(ガルム，曾在《Shining the HolyArk》中出现过，是个亦正亦邪的人物)！加尔姆吓退了狄丝赫玲后，见过米狄奥并说布尔扎姆教之所以令世界坠入混乱，是为了让其首领休多鲁族的布尔扎姆复活。现在，为了充满正之力量的“贝塞姆之杖”，他们要到艾尔贝塞姆去。待其离去后，赫多芭加入队伍，众人穿越树海，来到巴兰多城前的平原上。

战役13

通往圣地艾尔贝塞姆的道路现在被海水所淹没，等不及退潮的米狄奥军打算搭乘停留在巴兰多的西盖特号前往。从平原上远远望去，港口的西盖特号正准备起航，就在这时大批布尔扎姆教徒涌现。这一战敌人分布比较散，大可轻松地将其一一击破。当我军行至树林时，西方河岸上突然有一个人湿淋淋地爬了上来，那人不是别人正是第三剧本的主角朱利安(ジュリアン)！在第一剧本中，加入辛比奥斯军的朱利安在艾路贝塞姆守护像前遇到其杀父仇人加尔姆，他上前挑战却不敌对方被打落河中。当朱利安苏醒过来时，发现自己身处于河岸上。整理一下有些混乱的记忆之后，朱利安看到米狄奥与布尔扎姆教徒的战斗，因为大家都有着共同的敌人，他便加入队伍中。朱利安的等级是根据第一剧本的记录而来的，因此不用担心他的实力。

将布尔扎姆教徒消灭后，遗憾的是西盖特号也开走了，众人只得先进巴兰多城。守城的两个士兵告诉米狄奥，雷利安斯将军乘着西盖特号去追踪一艘奇怪的民间船了；昨日圣地艾尔贝塞姆发生异变，去调查的雷利安斯军无一生还，因此现在禁止通行。来到巴兰多领主的府邸，从士兵们的口中得知当雷利安斯军占领此地时，领主提拉尼(ティラニイ)已经从暗道中逃跑了，至今该暗道依然没能找到。另外，在牢房中还关押着共和国独立战争时的英雄顿荷特(ドンホート)骑士，据说是因为与提拉尼意见不和而被拘禁的。众人来到地牢，眼见查不出什么暗道而在纳闷时，一旁牢房中的顿荷特责备米狄奥他们的说话声打扰了他的好梦。将现在的情势向顿荷特表明后，听到古拉西亚将有危险时，这位老骑士立刻答应帮助米狄奥出城。至牢房入口处的桌上取得钥匙，然后放顿荷特出狱，他就会打开暗道领众人出城。

战役14

出城后发现已经开始退潮了，于是米狄奥军就沿着河道进发。这一战敌人的初期配置只有两只妖鸟，每当我军行至一定的地方时，皆会有援军出现。最头痛的事情莫过于 NPC 的顿荷特了，他会跟随着米狄奥行动，有时会上前抢夺经验值，有时又会傻傻地站在前方挨打，要照料好这位老爷爷还颇费一番心思。在沿海处有一遗迹，如果事先得到地图的话不妨进去看看。

战役15

进入河道后，海水虽然已经开始退潮，但因为仍未退尽故只能踏着海上的流木通过，每当到达固定的地方或打倒固定的敌人时，海水就会退去一些。因为受地形限制，这一关应尽量派遣那些远程攻击、移动力高的人员上阵。当我军行至地图四分之一处，左右两边的海中会伸出两根触手来。行至地图四分之二处，塞罗带着艾尔贝塞姆的宝珠赶来，并提醒大家在路的尽头一黑色阴影中潜伏着一头巨大的怪物。有了高机动力的塞罗加入，战斗相对轻松一些。来到地图四分之三处，那头巨大的海怪终于现身，原来是只大章鱼。先消灭掉章鱼的触手，然后让塞罗上前用艾尔贝塞姆的宝珠打消它的结界，众人再一拥而上将其肢解、烧烤。

第四章
汚されし聖地

亵渎的圣地

米狄奥军跨过千山万水终于来到了圣地艾尔贝塞姆，但是艾尔贝塞姆村人们都不欢迎他们的到来。原来，前日艾尔贝塞姆神殿遭到布尔扎姆教与帝国军联手攻击，众多前往神殿朝拜的村人以及神殿中的神职人员皆生死不明，更让人担心的是外出旅行的神之子古拉西亚至今仍音信皆无。

战役16

在村中略事休息后，米狄奥军便出发前往神殿。刚一出村就看见神殿中涌现出大批布尔扎姆教徒前来“迎接”他们。为首的骑士还说古拉西亚已经被他们抓住，贝塞姆之杖即将落入其手中。听到这番话，躲在树林中的修行尼赫拉(ヘラ)忍不住冲出来询问古拉西亚的安危，也因此将她所保护的村民们暴露，受到布尔扎姆教徒的攻击。这一关的首要任务就是尽全力去保护那些村民，每救出一人就可以获得 10 点经验值。围攻村民的敌人都是骑兵，所以要派移动力高的角色第一时间赶到村民身边，以自身为盾来保护他们。至于赫拉是米狄奥军中第二个能补血的角色，一定要好好地培养。另外，战斗一开始，顿荷特会请求去吸引敌人的注意，为了避免他做傻事，应该派两个人跟着他。

战斗结束后，村长对米狄奥军解救其村民表示感谢并对先

前不信任他们的态度而道歉，接着村长还强烈要求米狄奥先回村中休息一下再去神殿。答应这一要求后，先回村补给然后找村长，得知在外神殿的宝物库中有一名叫罗庇（ロビィ）的机神。当布尔扎姆教攻打神殿时，因为太措手不及故来不及启动机神。宝物库的地图就在村长家的宝箱中，至于启动机神的宝石则在村中一青年的手中。该青年就是先前米狄奥军救出的众村人之一，如果他未死就到其家中讨来宝石；反之，则到平原他被杀的地方去找。

战役17

一切准备就绪后，米狄奥军来到外神殿，自然又遭到布尔扎姆教徒的拦截。此时，费亚鲁祭司乘着飞马来到，在他身边一飞马上躺着一个昏迷不醒的银发少年，正是神之子古拉西亚！费亚鲁见到米狄奥，问他是否愿意与布尔扎姆教合作，主角当然是拒绝了这一邀请。费亚鲁似乎也不以为意，径自带着古拉西亚进入神殿内。当双方要开战时，道路两旁原本用来张结界的电磁芯因为先前已遭受布尔扎姆教的破坏，现在更是失去控制放起电来。因此这一关中特别需要注意的就是那六个放电的电磁芯，仔细观察一下就可以发现其发电的规律，只要避开其雷击的射程即可。又及，消灭掉附近的敌人后，先不要急于上前，可以将队伍停留在宝物库门口，让大部分队员入内夺宝，进入宝物库的人员中一定要有塞罗以及携带宝石的人。因为宝物库内有两道门将我方人员封在外面，必须先让塞罗飞到一旁的高台上启动墙上的宝石开关，方能打开那两道门。然后只要将两边的出入口堵死，进来夺宝的盗贼就如同瓮中之鳖了。对着宝物库中的罗庇使用宝石，便能启动它并又得到一个伙伴。罗庇也是远程攻击的弓箭手之流，不过素早比较低，为了将来着想还是得培养的。解决了宝物库后，再小心翼翼地上前将神殿口的敌人一个个诱过来，同时尽量避免被电磁芯电击。

战役18

好不容易解决了外神殿的敌人，进入神殿内部的米狄奥军又遇上了狄丝赫玲祭司和芭桑妲祭司！就在众人为如何能赢这两个祭司而犯愁时，另一个入口突然出现六名身穿红袍、戴着面具的帝国皇帝多米尼特的直属精锐部队——“近卫杀手”（レインブラッド）！这支死刑执行部队的目的和布尔扎姆教一致：贝塞姆之杖、古拉西亚的命以及大陆的霸权！因为双方的利益相冲突，所以两祭司先和“近卫杀手”打了起来，而米狄奥军就要乘这个时候以最快的速度进入地下神殿。地下神殿的入口被水所阻隔，必须找到冻结点用冰魔法将其冻结方能通过。在冻结点前不远处的宝箱旁有能使用一次冰魔法的道具，建议将此球交与塞罗。将米狄奥军召集在冻结点附近，然后让塞罗使用冰魔法，令众人通过。冰魔法的效力只能维持整整一回合，如果一回合内不能全员通过的话，一定要让会冰魔法的赫多芭先通过冻结点，然后让她来搭建冰桥。至于布尔扎姆教的两位女祭司，别看她们先前挺牛气，但在“近卫杀手”的面前却是不堪一击！用不了几个回合这两位祭司就会败下阵来，因此米狄奥军一定在此之前令全员进入地下神殿，否则绝对抵挡不住“近卫杀手”的进攻！进入地下神殿，就看见费亚鲁逼着古拉西亚取出封印中的贝塞姆之杖，不过古拉西亚死活不肯照办最后索性倒在地上不起来，将费亚鲁气得半死。这里的敌人应属守卫费亚鲁的四个魔法师比较难对付，将前方中央的敌人收拾后，分两队人马包抄，先将那些魔法师解决掉，然后再消灭中央的BOSS。

古拉西亚得知“近卫杀手”也来到此地时，下定决心解开贝塞姆之杖的封印。此时那六个“近卫杀手”亦赶到，解除封印后的贝塞姆之杖放出强烈的光芒和巨大的正之力，光芒过后拥有负之力的费亚鲁和“近卫杀手”皆昏倒在地，米狄奥军则安然无恙。接着，雷利安斯将军走了进来，原来他去追踪神秘船只未果，便急忙赶至此地查看究竟。此处并非谈话之地，古拉西亚便和众人一同搭西盖特号火速离开，昏迷中的费亚鲁亦被带着同行。在船上，众人回想起“近卫杀手”那恐怖的力量，不禁一身冷汗。不过“近卫杀手”乃皇帝直属亲卫队，非多米尼特皇帝的命令不听，难道所谓皇帝被绑架一事皆他自己一手策划、用来攻击共和国的吗？众人不禁如此猜疑，雷利安斯将军则不这么认为，他觉得这些事件与二王子亚罗卡特有关，很明显与布尔扎姆教串通的人就是亚罗卡特。雷利安斯将军的部下飞马女骑士奥妮斯蒂（オネスティ）还告诉众人现在必须回海上都市萨拉班多，因为在这混乱时期萨拉班多却与共和国争夺起黑德兰多领（ヘッドランド）来，显然其领主古拉比亦有着极大的野心。来到船舱中整理一下装备，然后到底舱去“看望”费亚鲁祭司。费亚鲁说听见帝国最新军舰埃古塞丘达号（エグゼキュータ）的机轮声，接着竟然从地底逃走。此时亦传来西盖特号的鸣笛声，众人赶到甲板上一看，果然第二王子亚罗卡特和克琉艾路将军乘着埃古塞丘达号追了上来，甚至以炮击来威胁西盖特号停船。

战役19

这是海战的第一幕，目的是摧毁埃古塞丘达号上的四门大炮。每门炮的HP为40，而我方西盖特号上只有两门炮，每次炮击能扣掉对方10点HP。这就需要善加运用我方的两门大炮，必要时组成人堆来吸引敌方的炮击以减轻我方大炮的损伤。

战役20

埃古塞丘达号的大炮被摧毁后，就进入白兵战。因为受地形限制，故进军时应谨慎些，避免少数人员过于深入敌阵营。这一关的BOSS有两个：一是HP130的克琉艾路将军，另一个便是HP600的亚罗卡特王子。击倒克琉艾路将军后，能得到一把钥匙。至于亚罗卡特受到攻击后就恢复其原形——布尔扎姆教徒！必须先用艾尔贝塞姆的宝珠消除该教徒的结界，然后才能攻击他。

胜利之后，米狄奥和雷利安斯将军到埃古塞丘达号的船舱中解救被关在牢中的奥妮斯蒂。孰未料，奥妮斯蒂竟然是费亚鲁假扮的！他还将雷利安斯将军关入牢中、取走了牢房的钥匙，并留言如果想要救将军就到福拉加尔德城（フラガルド，主角辛比奥斯的故乡，第一剧本中就可以在那里从费亚鲁身上夺得船舱的钥匙。）来！祸不单行，紧接着有军舰从狄斯特尼亚来，第一王子的军师布雷斯比（プレスビィ）前来搬救兵：帝国首都遭到一个会施放雷电的巨大飞行物袭击！古拉西亚立刻告诉众人古书上记载的一段话：“雷神栖息的邪恶宫殿女武神，受到休多鲁魔力的杖之力引导时，能浮游在宇宙中并从闪烁着绿色光芒的门中，释放雷电将一切物质撕碎！”事不宜迟，现在只有古拉西亚的贝塞姆之杖能够抵挡女武神的力量，但是米狄奥军中又抽不出人手来帮他。此时，朱利安提出要与古拉西亚同行，按他的说法并非对某人效忠而加入军队，他之所以战斗全是为了自己，要寻找真正的自己才参加战斗的，而且去狄斯特尼亚帝国的话，很可能会遇到其仇人加尔姆，不过虽然相处的时间都很短，但是辛比奥斯军和米狄奥军都给朱利安留下极深的印象。听了朱利安一

番话，顿荷特老骑士大声叫好，有毛塞顿开之感。终于这位烦人的NPC老爷爷和第三位主角随同古拉西亚一起，乘着布雷斯比的船而去。塞罗则向米狄奥发誓，他一定会追上费亚鲁并夺回船舱的钥匙、解救雷利安斯将军的！经过漫长的旅程，种种艰难困苦、生离死别，米狄奥又回到了移动后的海上都市萨拉班多，然而真相依然被蒙在云雾中，谁也不能预料到今后还会发生什么事情。

第五章 捕われの第三王子軍

被捕的第三王子军

飞马骑士奥妮斯蒂放哨归来，对米狄奥说打从第三王子军回到萨拉班多，城中的士兵就多了起来，到处都是古拉比总督的手下，似乎有什么阴谋。众人商量下来，觉得古拉比很有可能与第二王子亚罗卡特串通，绑架了多米尼特皇帝，现在米狄奥军归来，多半令其心慌，可能会对王子不利。坎贝鲁等人又提议，萨拉班多的市民对米狄奥很有好感，不如让王子一个人到平民中探听一下消息。听取这一建议的米狄奥便走出本阵，在城中逛悠开来。还记得南区酒馆天台上洗衣服的骑士亚瑟（アーサー）吗？先前无论是辛比奥斯还是米狄奥都无法令其入队，现在可以如愿以偿了。如果在第一剧本中救了弓箭手加罗修（ガロッシュ）的话，在酒馆中便能见到他。南区武器店中可以锻造武器、防具，千万不要错过。到西区转悠一圈后回南区，奥妮斯蒂与辛蒂茜丝慌慌张张地找到米狄奥，并告知就在他外出的这段时间内，萨拉班多军突袭本阵，除她俩之外其余的第三王子军尽数被捕！米狄奥听后一时惊呆了，缓过神来后决定利用克琉艾路将军的密道潜入总督府，解救自己的伙伴们。奥妮斯蒂回西盖特号，米狄奥则带着辛蒂茜丝和亚瑟至总督府外墙处，用克琉艾路将军的钥匙打开暗道并进入其中。总督府内戒备森严，时时有士兵把守通道交汇处，米狄奥必须依靠柱子和墙壁的掩饰，来躲过士兵的耳目。

战役21

好不容易来到地牢，听见守卫正得意洋洋地告诉被捕的第三王子军：皇帝多米尼特亦在古拉比总督的掌握之中；虽然萨拉班多军不能在此地对米狄奥下手，但当孤立后的他出城之后就会遭到暗算。最后，守卫还对愤怒的众人笑说，他们的武器就在桌上、牢房的钥匙就在他手中，有本事的话就来拿。躲在门口偷听的米狄奥立刻现身，让大家皆吃了一惊。那守卫及时反应过来，吹起口哨唤来援兵。这一战自然是优先考虑解救被关的伙伴。先打倒那名守卫、取得牢房的钥匙，然后依次打开牢房，被救出的角色必须先到中央的桌上取回自己的武器方能参加战斗。当救出第一个伙伴时，在另一边出口大批的敌人会涌现出来，其首领乃一骑士。这个时候除了抓紧时间救人外，还可以好好地使用赫多芭。赫多芭被关押在离敌人本队不远处，那里的敌人必定要经过她的牢房，虽然没有武器，但她可以使用魔法来削弱敌人HP。另外，第二个出口被木桶挡着，应在战斗中将其敲碎，否则战斗结束后就无法从中通过了。

战役22

战斗结束后，幸好伙伴们总算是全部救出了！当大家平安出得牢房时，本以为没有什么危险了，但是当角色们来到总督府的中庭时却发现早有敌人在此恭候，不过，此地的敌人不多，很好对付。

战役23

将中庭敌人全灭后，我军全部角色移动到大门处，然后在一个回合内全部进入屋内。在房间里，第二王子亚罗卡特、总督古拉比、王子的军师费迪利提、以及皇帝多米尼特均在场。亚罗卡特道出绑架皇帝、勾结布尔扎姆教、栽赃给共和国以及策动共和国将军们叛乱等都是他和古拉比总督一手策划的，其目的无非是为了夺取帝国王位的宝座以及大陆的霸权。接着，亚罗卡特下令处死多米尼特皇帝，费迪利提则上前请命由他来执行。谁知，费迪利提将皇帝带到窗口安全地带时，突然倒戈相向、保护起皇帝来。亚罗卡特眼见到嘴的肉又飞了，气得牙痒并将一口怨气发在米狄奥身上，为此还招来了布尔扎姆教的祭司狄丝赫玲。这一战中完全不必担心皇帝和费迪利提的安危，他们身边的守卫队自然会消灭攻击他们的布尔扎姆教徒的。当我军行至地图一半位置时，忍者亚夏出现并告诉亚罗卡特：共和国弗拉塔将军（フラッター）发动的叛乱失败了，他的军队被辛比奥斯军击溃。亚罗卡特闻言决定和古拉比立刻前往共和国首都阿斯皮亚（アスピア），尽快将其攻打下来。临行前，亚罗卡特还不忘告诉皇帝一声：米狄奥与辛比奥斯已经成为了好朋友，两人曾几次联手战斗过！皇帝听后若有所思。待亚罗卡特和古拉比走后，米狄奥军就要集中精力去对付狄丝赫玲了。最好先将队伍移动到狄丝赫玲魔法攻击范围之外，把她身边的教徒一个个诱过来消灭掉，然后再一拥而上争取在一、两个回合内击倒她。

狄丝赫玲败走后，多米尼特皇帝要米狄奥去追击古拉比总督。众人告诉他帝都狄斯特尼亚受到女武神的攻击，应先回帝国自救才行。皇帝却说收复共和国是他二十年来的夙愿，决不能让古拉比抢先。米狄奥自然坚决反对进军共和国，但是费迪利提却向他保证只要他对付古拉比即可。此时，奥妮斯蒂赶过来报告西盖特号被亚罗卡特王子夺走，多米尼特皇帝得知她是雷利安斯将军的部下时，就要她带封信给身在帝都的大王子马杰斯提。米狄奥则到城中做远征的准备，出得总督府时遇到奥妮斯蒂，她说皇帝千叮万嘱那封信一定要亲手交给马杰斯提，凭着女性的直觉奥妮斯蒂对这封信有种不祥之感。与奥妮斯蒂告别后，来到栈桥想出城的米狄奥发现加罗修拦在门口，只有同意让他仲间方能通过。

战役24

出城后，就看见塞罗领着雷利安斯将军平安归来。塞罗还要米狄奥统一口径，说雷利安斯将军是被第三王子军所救而非辛比奥斯军。此时皇帝和费迪利提跟过来，要雷利安斯将军担任其护卫，还告诉众人与古拉比总督签下和约的另外两个自治领黑德兰多、斯瓦普兰德（スワンプランド），继古拉比之后向帝国宣战。加罗修则说前方平原黑德兰多军的指挥官捷多（ジェイド）乃他的亲弟弟，希望米狄奥能够让他去说服对方！这一版敌人分散得很开，不过因为有多米尼特皇帝这帮NPC在，所以我军不能象以前那样慢吞吞地集中兵力各个击破了，相反地必须将部队分为两个组，尽快地收拾掉北、东面的敌人，然后再去对付停留在艾洛村（アイロ）的捷多本队。攻击捷多之前，可让加罗修先上前说得对方。无论捷多加入与否，他都会警告众人，黑德兰多领主达卡（ダッカ）与斯瓦普兰德领主萨伊奥斯（サイオス）就埋伏在前方山洞中，等候皇帝一行。

战斗结束后，加罗修提议到他的故乡艾洛村休息一下。如果先前在萨拉班多买了束鲜花的话，在该村中就可以将它送给桥

边的女孩,来换取遗迹地图。另外,一间民房旁猪圈中有三头小猪,和它们对话后就会跟着米狄奥走,过桥时那三头小猪发现一个蛋,拿着蛋回本阵给母鸡孵,便又得到一只幻兽"盼羔"(ペンコ)。与辛比奥斯军那只"盼"一样,雌性的盼羔亦是个毫无是处的角色,难道在第三剧本中这两个小家伙会养出只超强的传说之生物吗?多米尼特皇帝在酒吧中,还假惺惺对米狄奥说因为他救皇帝有功,所以特别准许战争结束后让他与母亲美玲达相见。

战役25

补给完毕后,米狄奥军进入山洞中,打算穿过此地经斯瓦普兰德领至阿斯皮亚。一如捷多所言,达卡和萨伊奥斯早就在洞中等候着众人。洞中有个遗迹,将南面的敌人收拾掉后再去遗迹也不迟。遗迹入口处有一按钮,踏上按钮就可以开启各道石门,因此可以充分利用这一优势将盗贼困在两道石门中,然后赶过去收拾他。多米尼特皇帝那群 NPC 皆攻击力不俗、防御力低下,需要照看好他们,基本上要让他们走在米狄奥军的中央。最后,处于前方的达卡战死,萨伊奥斯见大势已去连忙跪地求饶。多米尼特皇帝却不肯放过他,因为在二十年前贝内特雷姆和高姆拉德发动建立共和国的独立战争时,皇帝派遣了同是皇族的萨伊奥斯和达卡前去讨伐,然而这两人却帮助贝内特雷姆建立了共和国,之后他们就得到了自治领主的地位。但是,远离帝国那豪华的生活,达卡与萨伊奥斯均心有不甘,所以现在再度和古拉比串通,试图推翻多米尼特回到帝都去。多米尼特皇帝不顾萨伊奥斯的求饶,要米狄奥动手杀他。米狄奥自然不肯对一个已经没有抵抗能力的人动手,拒绝了父王的命令。最后皇帝让潜伏在洞口的忍者亚夏将萨伊奥斯处决,他还冷笑着对米狄奥说:"你是怎样一个人,我现在已经很了解了。"众人方醒悟皇帝是有意试探米狄奥,不禁皆打了个寒颤。

第六章 ドミネート皇帝の野望

多米尼特皇帝的野望

米狄奥军守护着多米尼特皇帝来到斯瓦普兰德领,失去领主的士兵们自然无意再战,于是帝国轻松地占领了该地。多米尼特皇帝进城后所做的第一件事,就是下令处死萨伊奥斯的妻子伊莉娅(イリア)及其子女。米狄奥坚决反对,多米尼特皇帝一怒之下几乎要连他一起处罚,所幸费迪利提来打圆场提示皇帝:如果现在处罚王子的话,会使军心动摇。再加上军师古兰达克委婉的交涉,多米尼特皇帝终于同意将处刑推迟。米狄奥出得领主馆,作好出发准备后,由领主馆底楼出城。

战役26

在斯瓦普兰德大湿原上,众人又遇到了芭桑妲祭司。她的儿子布拉夫(ブラーフ)刚刚败在辛比奥斯军手下,芭桑妲正一肚子气没出发,见到米狄奥自然就迁怒于他了。大湿原上到处都是一个个小水潭,行军比较不便。同样地,我军可以分为西、北两路进军。至于皇帝一行则不用去理睬,他们自会很谨慎地移动。敌首领是布尔扎姆教魔法师以及瓦姆女王(ワーム),先干掉魔法师比较妥当。

战役27

米狄奥军平安地渡过大湿原来到火山,但是阴魂不散的布尔扎姆教徒又出现了。此时众人发觉火山正处于极不稳定的状态,据布尔扎姆教徒所言,那是因为先前辛比奥斯军路过此地时杀死了小龙,现在龙妈妈正在火头上。这一版地形限制得很厉害,因为有几处通道时升时降(每回合一开始就变动一次),所以行军时一定要注意,有时即便等上一、两个回合,也不要让队伍被分断开来。行至地图三分之二时,龙就会出现。

战斗结束后,皇帝见布尔扎姆教连龙都能操纵,便问米狄奥是否依然坚持要回帝都?无论回答是否,都会被皇帝冷嘲热讽一通,最后他又推脱还是先出火山再说。来到平原上,布尔扎姆教徒正想发动总攻时,有教徒前来传达狄丝赫玲的命令要他们终止攻击。待其走后,皇帝招来亚夏询问其原因。原来亚罗卡特王子的计划彻底失败了,布尔扎姆教操纵的古代巨神战士被毁、第二王子被杀、用来作为人质要挟共和国军的马罗利领主(マロリー)特拉斯汀(トラスティン)的儿子阿古利德(アグリード)被救,这些杰作皆辛比奥斯军所为。至于古拉比总督则逃到斯特利齐村(ストリッチ),打算重整军势。

于是,在皇帝的强烈要求下,米狄奥军来到了斯特利齐。在本阵中,大家商讨米狄奥的处境,开始对多米尼特皇帝产生怀疑。根据种种迹象表明,忍者亚夏和军师费迪利提都是皇帝故意安插到亚罗卡特王子身边的,那么第二王子策划绑架他的计划皇帝应该不会不知道。难不成多米尼特皇帝明知亚罗卡特的计划,却故意将计就计,借此来名正言顺地侵略共和国吗?军师古兰达克忙制止众人再度猜想下去,他认为没有证据的情况下,凭空怀疑皇帝势必令米狄奥的处境更加困难。走出本阵在村中逛悠一圈,酒馆中有一名叫帕佩茨(パペッツ)的女孩,她说是其师父占卜出这个世界需要米狄奥,所以派她来保护王子的。帕佩茨的职业是魔物使,能够操纵怪物们,是位不可缺少的好伙伴。到独立区的五星级宾馆的二楼遇见皇帝,多米尼特皇帝刚开口讨论如何进军共和国首都阿斯皮亚,就被古兰达克急忙打断。古兰达克向皇帝声明,米狄奥军中大多数人皆非帝国臣民、甚至还有共和国战士存在,如果强要米狄奥军攻打阿斯皮亚的话,势必会发生叛乱。皇帝见米狄奥点头同意古兰达克的进言,便说他原本就没打算让米狄奥去进攻共和国。因为他认为害死亚罗卡特的罪魁祸首乃古拉比总督,所以要米狄奥去讨伐躲在物资储藏库的地下遗迹中的古拉比,替亚罗卡特王子报仇。这个差事米狄奥他们倒是比较乐于接受的,准备好行装后就往独立区内物资储藏库的地下遗迹进发。

战役28

在地下室,众人看到狄丝赫玲与古拉比总督正准备将挖掘出来的古代巨大战车移到外面去。如果古拉比用这无敌的战车去攻打阿斯皮亚的话,后果不堪设想。为了好友辛比奥斯的安危,米狄奥军决定奋力阻止战车的开动。在这一关中亦有个奈落遗迹,拿到地图的话就可以入内寻宝。至于狄丝赫玲一直站在战车前不会移动,所以用不着担心。但当我军接近她的本队时,需特别注意一定要先解决狄丝赫玲身边的四个魔法师,否则会造成惨重的损失。

虽然再度击败了狄丝赫玲,但来不及阻止古拉比总督开动战车前往阿斯皮亚。众人正在考虑如何处置倒在地上的狄丝赫玲,突然出现一个名叫简(ジェーン)的女子。简自称是"北国之者",并非布尔扎姆教徒,但她却是狄丝赫玲的妹妹,且从其身上散发出与休多鲁的加尔姆等同的力量。因为感觉到简的强大力量,再加上不愿对一个受伤的人下手,米狄奥便同意让简带着狄丝赫玲离去(卖个人情也好)。接下来就要好好考虑如何阻止战车了,军师古兰达克突然说他想出了"一世一代的名案",于是众

人回本阵聆听他这一身一世中最好的主意。古兰达克认为要阻止战车，只能从内部去破坏；要派人潜入内部，也只有让米狄奥作为诱饵从正面吸引战车的注意力。虽然大家都觉得这个作战太过于危险，但也想不出更好的主意。至于第2军的指挥官，众人一致推举达比德来担任。此时，多米尼特皇帝居然走进来，夸奖古兰达克一番，还对米狄奥说他拥有一班好部下。

在正式作战前还需好好准备一番。首先将武器和防具锻造好，然后去地下遗迹练级、招收魔物、夺取米狄奥的最终兵器。和第一剧本一样，因为要分两队作战，所以人手缺少的第2军需要再补充三个人，这就要利用魔物使帕佩茨的力量。在物资储藏库的地下室，战车开出去的地方有地下遗迹的入口。地下遗迹一共有8层，每层只要打倒BOSS即可过版，且里面的怪物会源源不断地出现。帕佩茨给予怪物致命的一击后，该怪物就会请求加入队伍，受名额限制只能招收三个怪物，因此建议各位到最下面几层去招收厉害的怪物。（推荐招收第6层的BOSS瓦姆女王、第7层的龙、第8层的飞鸟。）第8层的BOSS有HP1000左右，击败他后可以得到米狄奥的最终兵刃以及能召唤雷神的法杖。一切准备就绪后，就可以出发前往阿斯皮亚了（一定要将帕佩茨编入第2军，否则招进来的怪物们就毫无用武之地了）。

战役29

战车此时已经逼近阿斯皮亚城，奇怪的是共和国军居然一点反应都没有，或许是看到如此巨大的战车而不敢出击吧？米狄奥率领第1军在阿斯皮亚城门前拦住战车，乘着他和古拉比总督对话之际，达比德悄悄地带着第2军从后面潜入战车内。一分为二的战役就此展开，第1军在城门前迎击源源不断出现的萨拉班多军，第2军则在战车内与古拉比总督对决。古拉比会在第2军行至中央台阶时变身成HP320的怪物，可以不用去理睬周围其他敌人，一门心思对付古拉比即可。危险时不妨用那三个怪物做挡箭牌，吸引敌人的攻击。

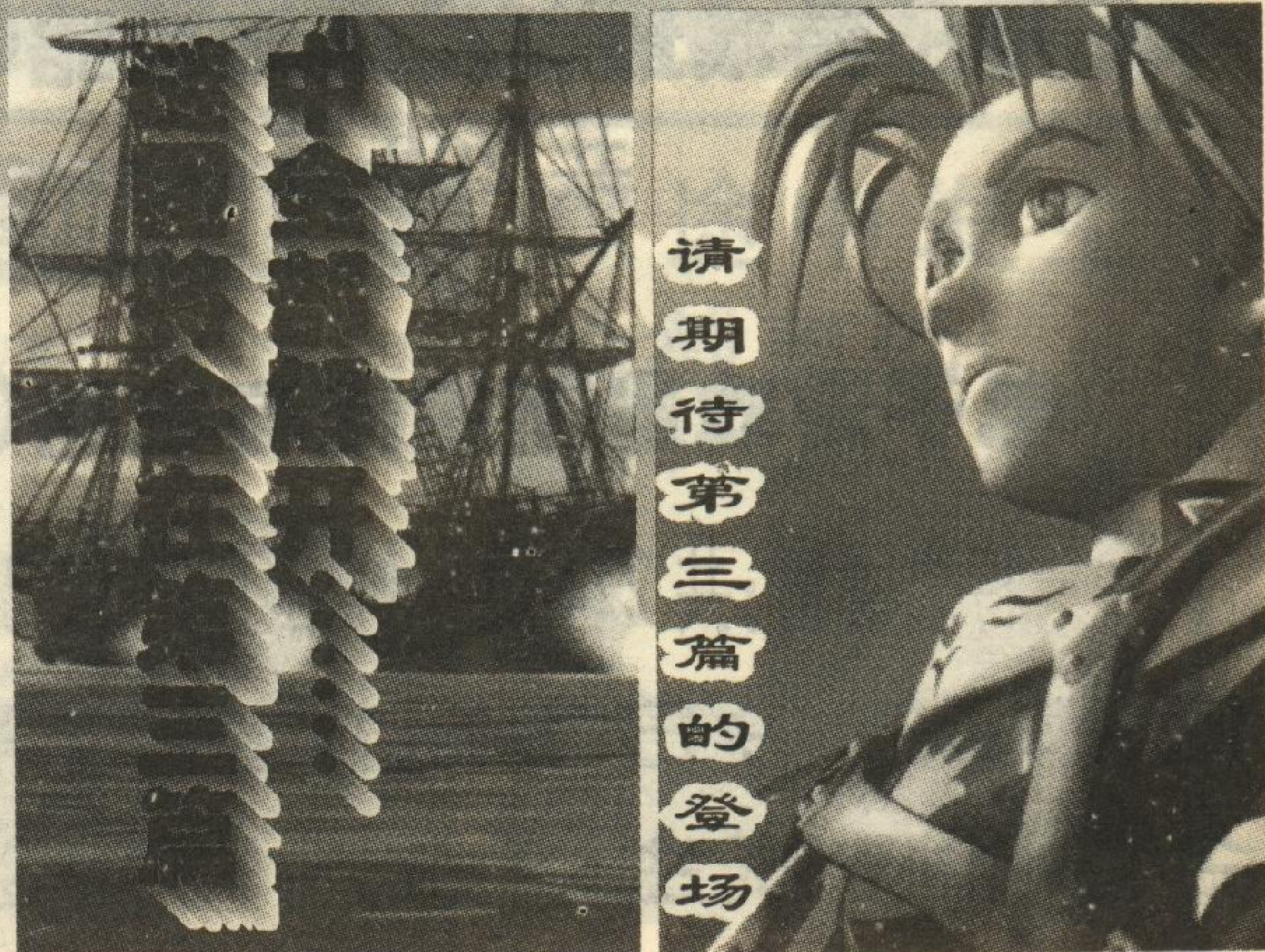
将古拉比击倒后，战车亦停了下来，外面那些萨拉班多军见大势已去纷纷逃逸。在战车内，达比德刚想上前了结古拉比性命时，忍者亚夏竟然出现并护住古拉比！在亚夏的帮助下，古拉比启动战车的大炮，本已破裂的大炮爆炸开来，整个战车灰飞烟灭，将阿斯皮亚那号称“难攻不落”的城墙炸出一个大洞来。硝烟过后，米狄奥悠悠醒转，发现第1军皆安然无恙，但第2军则下落不明。就在这时，元巴兰多领主提拉尼率领手下出现，指责米狄奥军侵略共和国王都。忍者亚夏再度出现在提拉尼身边，证实米狄奥军利用战车炮击阿斯皮亚城。米狄奥方醒悟这一切都是皇帝的计谋，诱使自己攻陷阿斯皮亚城。更糟糕的事情接踵而来，闻讯赶来的辛比奥斯第2军目睹这一情况，亦认为米狄奥背叛了辛比奥斯的友情，立刻拔刀相向，一场残酷的战斗开始了。

战役30

这是一场令人哭笑不得的战斗。辛比奥斯第2军的等级、装备皆根据第一剧本的记录而来，于是他们不但实力强劲，且每每使用必杀技来攻击。杀他们未免太可惜并使误会更深，不杀则造成米狄奥第1军惨重的损伤。比较妥当的方法就是让魔法师对辛比奥斯第2军不断地使用催眠魔法，在不伤害他们的情况下直接找提拉尼和亚夏算帐。

将提拉尼打倒后，他坦言建立共和国后发现当初建国时的理想被慢慢地抛弃，接着为了控制圣地，帝国与共和国拿他的领地巴兰多作为谈判的筹码，心有不甘的提拉尼才会走上与古拉比同流合污这条道。至于亚夏，提拉尼也好、古拉比也好、以及死亡的亚罗卡特，皆认为这个忍者乃第二王子的心腹，万万没有想到他其实是多米尼特皇帝的手下。于是，提拉尼他们的所作所为，只不过是替皇帝铺平征服整个大陆的道路而已。提拉尼含恨死去，米狄奥不禁茫然，他自己何尝不是多米尼特皇帝手中一枚棋子呢？！所幸潜入战车内的第2军及时逃脱，平安地与第1军会合。大家谈论到亚夏时，都觉得十分可疑——这个忍者莫非分身有术？否则怎能同时在两个地方出现呢？这时，多米尼特皇帝得意万分地走过来，要米狄奥继续进军、与辛比奥斯决战。达比德闻言不禁火冒三丈，大骂皇帝。皇帝却说即便米狄奥不想为亚罗卡特报仇，但亚罗卡特同母的哥哥马杰斯提大王子已经率领大军赶来，而且米狄奥的母亲美玲达亦同行！换而言之，如果米狄奥不去与辛比奥斯交战、不攻陷阿斯皮亚的话，不仅米狄奥将蒙上叛国的罪名，连作为人质的美玲达亦会被处死！这个时候就算米狄奥狠下心来拒绝进军的话，他的伙伴们也不忍袖手旁观。被他人认为是侵略军也好、背信弃义也好，米狄奥军怀着沉重的心情，在共和国民们的咒骂声中踏入通往王宫的大桥。在桥上，再度与友人辛比奥斯相见，如今却只有拔刀相向一条路可走。无可奈何的米狄奥只得说：“这就是命运！”辛比奥斯的部下丹塔雷斯嗤以之鼻：什么命运？真是天大的笑话！倒是辛比奥斯从坎贝鲁的言语中听出一些蹊跷来，问米狄奥是否为了救某人才如此做。但是在种种不可抗力之下，多说也是无益，米狄奥与辛比奥斯、坎贝鲁与丹塔雷斯四人在桥上展开了激烈地厮杀，正打得难分难解之时，突然有人大喊：“请住手！”大家停下来定睛一看，竟是飞马骑士奥妮斯蒂！多米尼特皇帝不禁奇怪：“你不是去帝都送信了吗？”奥妮斯蒂答道：“信已送到大王子马杰斯提手中，而且王子亦带着美玲达至此，但是……”皇帝问：“但是……什么？”这时，忍者亚夏身负重伤出现在皇帝面前：“马杰斯提殿下……被朱利安那家伙……”未罢便不支而亡。这回轮到多米尼特皇帝大发雷霆：“马杰斯提怎么了?！朱利安又是谁?！”

黑夜中一艘军舰在海上疾驶着，渐渐地可以看到远方的灯火了。甲板上一位年老的骑士兴奋地唤来船舱中的伙伴们，指着隐约可见的陆地对他们说：“古拉西亚殿下、朱利安，那就是权利和欲望之都狄斯特尼亚！”一旁大王子的军师布雷斯比向老骑士抗议：“太过分了，顿荷特先生。怎么能这样污蔑我们帝国的首都呢！”老骑士顿荷特发出一阵冷笑，站在神之子古拉西亚身边的朱利安，默默地望着逐渐接近的帝都，在那里他可以找到自我吗？所有的谜团还待谜一样的朱利安来解开……



电子游戏技巧(3)

将于6月下旬上市

"电子游戏技巧"与"电子游戏最新指南与攻略"已分流成两个系列的丛书,其风格虽略有不同,但侧重点依然都是以攻略和新游戏介绍为主。

不知大家是否注意到近来SS和PS两大主机都分别推出了许多优秀的作品,除了几款超大作外(基本在《电子游戏最新指南与攻略(3)》中已有所介绍),尚有不少水准颇高的游戏。这些游戏以其独特的魅力深深吸引了大量的玩家,但是无论是杂志还是各类书籍,都忽略了这方面的攻略。《电子游戏技巧(3)》正是为了填补这一空白而诞生的,它将以本编辑部一贯的实用风格面向读者,为大家的闯关之路提供最有力的帮助!

电子游戏技巧



定价:10元

欢迎邮购(免收邮费)

地址:西安市雁塔路南段11号

发行部(收) 邮编:710054

《电子游戏最新指南与攻略(三)》

好评热卖中!

《电子游戏最新指南与攻略(一)》

共196页



《电子游戏最新指南与攻略(二)》

共208页



《电子游戏最新指南与攻略(三)》

特大容量:共224页 价格不变:仅22元

使你成为今日电玩世界的弄潮儿!

令你的电玩生涯永远与无敌为伴!

电子游戏

最新指南与攻略



欢迎邮购(免收邮费)

地址:西安市雁塔路南段11号

发行部(收) 邮编:710054

DEEP FEAR

深层恐惧

以深海为舞台，在密闭的空间中展开的AVG。面对着来袭的异形，主人公们能否脱险呢？

机种：SS　类型：AVG　厂商：SEGA　媒体：CD-ROM

CG与POLYGON所构成的优秀AVG登场了！

主人公的助手



肖恩·迈亚

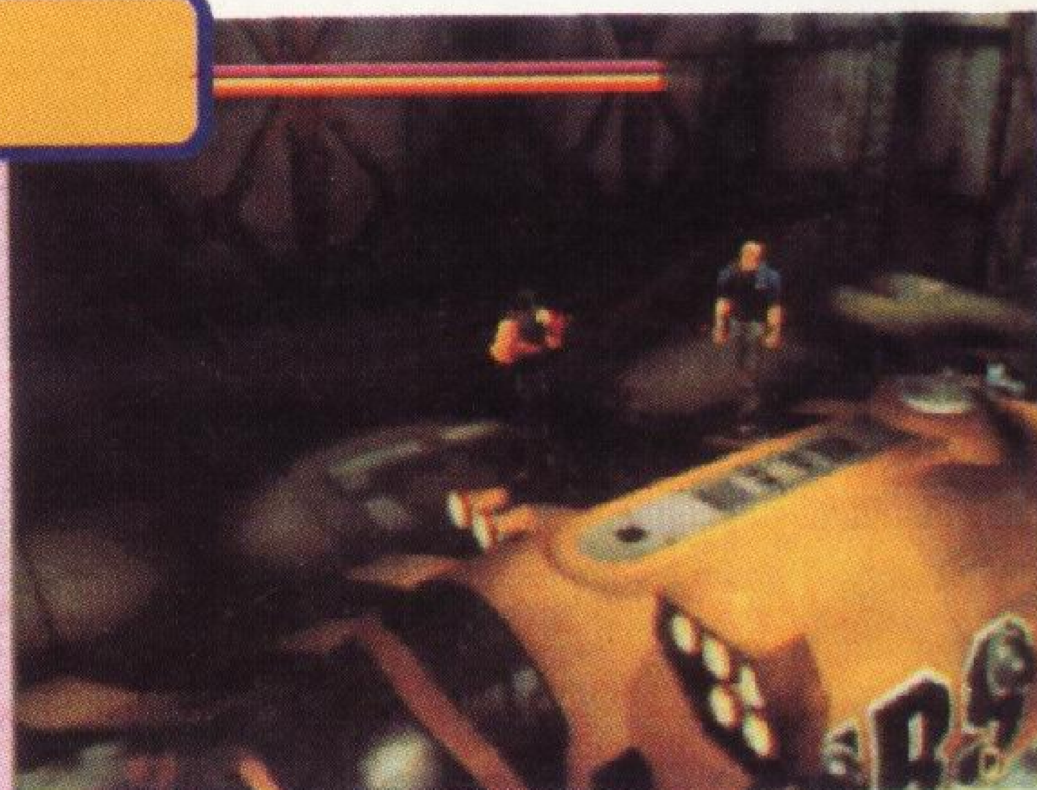


姆基·卡瓦

探索与战斗

游戏完全用POLYGON构成，绘画、探索等都有明确的表示。玩者上手十分容易，即使以前没有接触过同类游戏，也会从中得到乐趣。





因为是AVG，所以作品少不了对恐怖气氛的渲染，最好不要在深夜玩这样的游戏呀！

CG动画

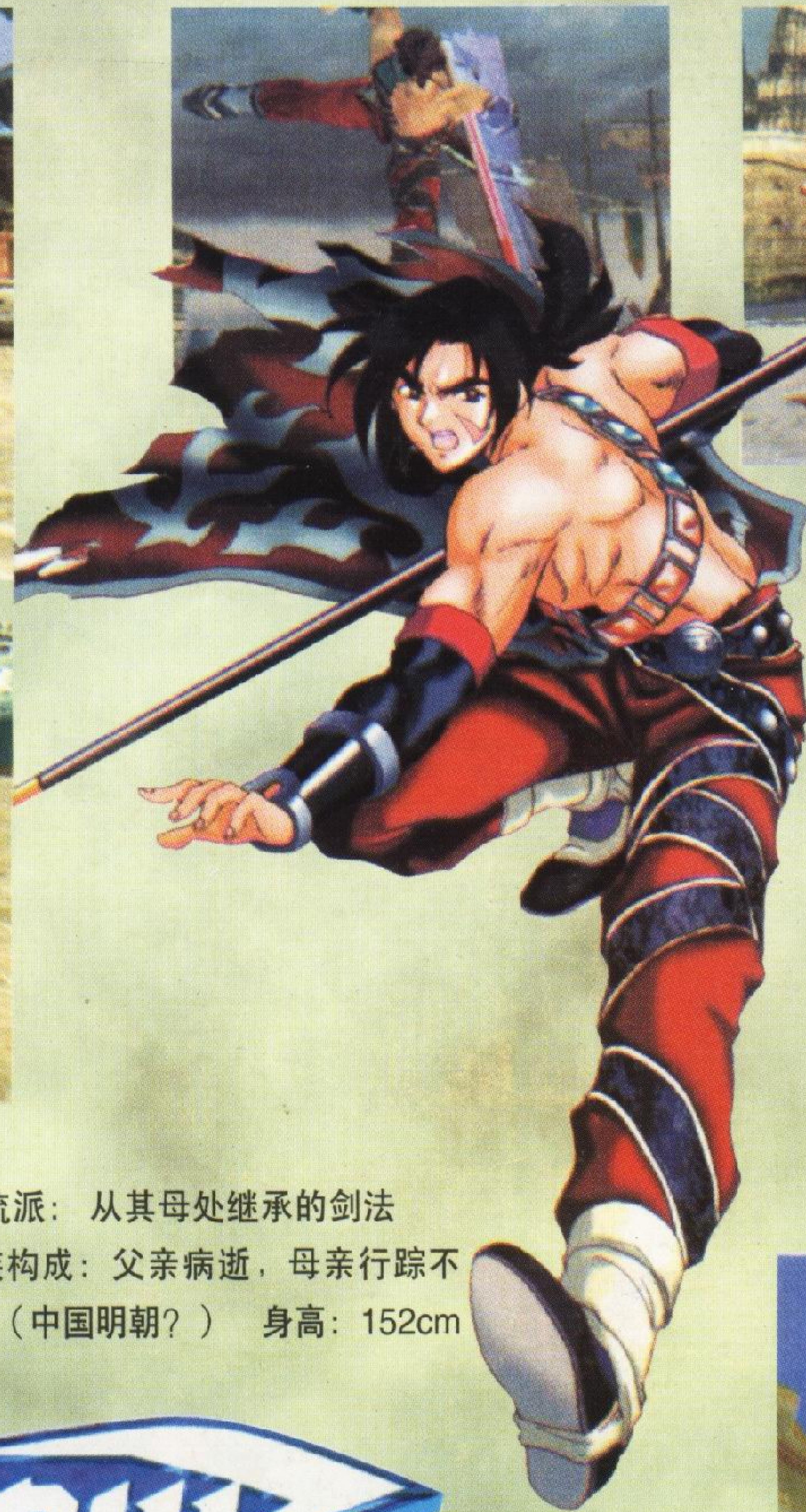
怎么样？SS主机所表现出来的如此精彩的CG动画肯定会令你大呼过瘾！

在深海中发生的种种怪事！



在马里亚那海沟中发生的冒险故事！



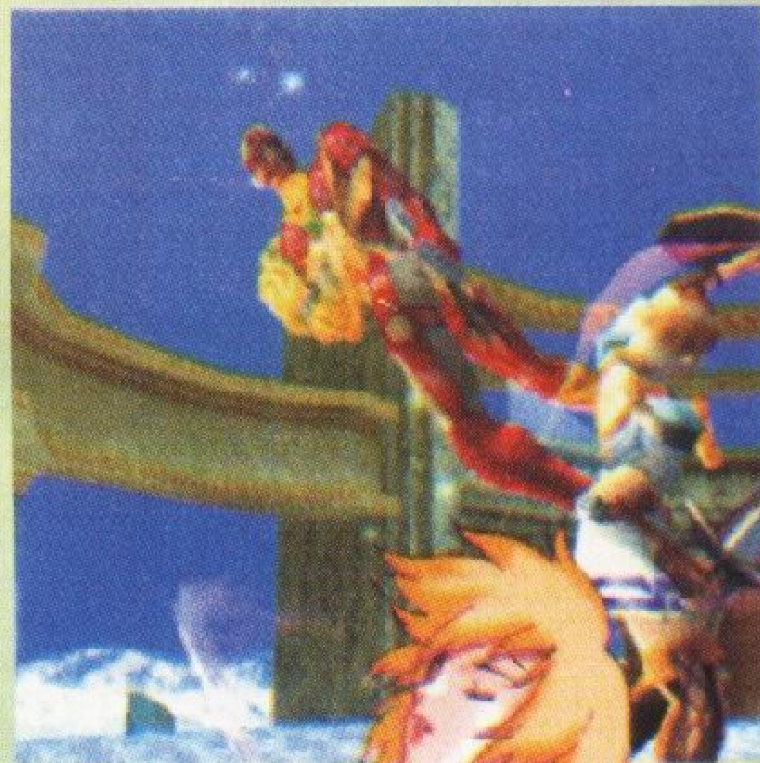

基利克

使用武器：棍
武器名：灭法棍(&末法镜)
流派：真行山临胜寺棍法秘传
年龄：19岁
出生月日：2月9日
家族构成：不明
生身地：在临胜寺长大，详情不明。
身高：167cm
体重：63kg

夏茵菲

使用武器：中华剑　武器名：护法剑　流派：从其母处继承的剑法
年龄：15岁　出生月日：4月2日　家族构成：父亲病逝，母亲行踪不明，此外她还有一孪生姐姐　出身地：明（中国明朝？）　身高：152cm
体重：46kg　血型：B型





机种：ARC　类型：对战ACT　厂商：NAMCO

以前被称为“新武器格斗游戏”的华丽3D对战游戏，现在已正式定名为“SOUL CAL/BUK”。虽然该作尚处于开发阶段，但其出众的画面和火爆的气氛已让人向往不已！





涅鲁特

使用武器：一对铁爪
武器名：シェイムブレイム
流派：我流　年龄：46岁
出生月日：8月25日
家族构成：两亲、兄弟4人，皆因战乱死亡。
出身地：巴尔摩　身高：183cm
体重：84kg　血型：A型

索菲蒂娅·阿雷克山德鲁

使用武器：剑与盾
武器名：奥迈加之剑&艾鲁克之盾
流派：圣雅典娜流
年龄：21岁　出生月日：3月12日
家族构成：父亲阿达路斯，母亲妮库，妹妹卡桑德拉，弟弟鲁基斯。
出身地：亚迪内/奥斯曼帝国
身高：168cm　体重：不明　血型：B型





SPECTRAL FORCE 2

机种：PS　类型：SLG　厂商：IDEA FACTORY　媒体：CD-ROM







不知大家是否玩过本作的第一代，虽然其系统有些类似于《龙之力量》，但缺点在于难度太低。此次，二代不仅将画面做了大幅度的提升，而且还将系统进行了调整。必杀技、兵种、阵形的变化更加丰富了，而战斗时武将则会根据AI高低，凭自己的意志行动。





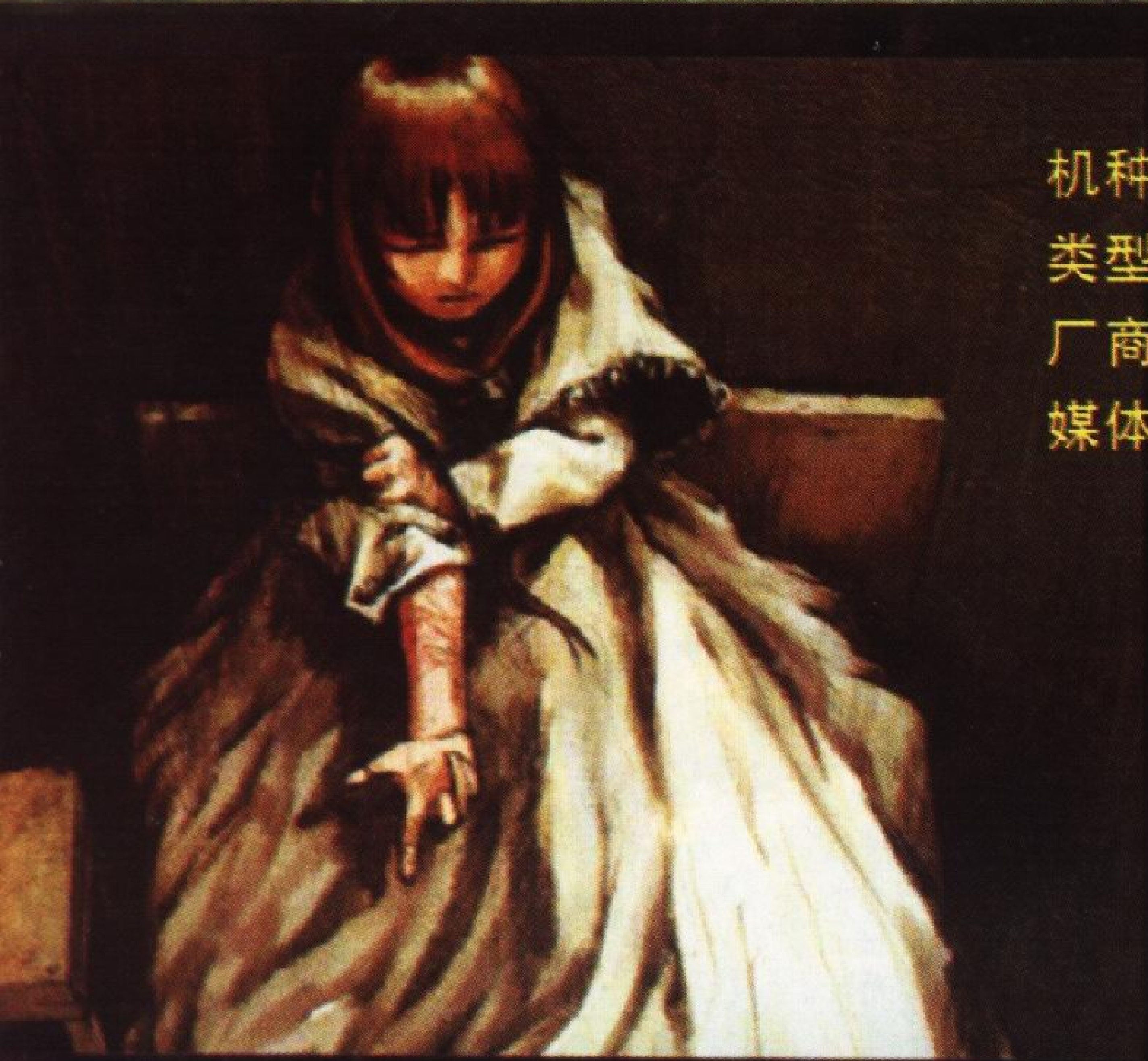












机种：SS
类型：S・RPG
厂商：SEGA
媒体：CD-ROM

女主人公：霞路露・美尤

男主人公：鲁西安・迪兰

云封雾锁的孤岛，
古代超文明时代的遗产。
在苦难中挣扎的人们，
没有梦想，没有希望……
是作任人践踏的蝼蚁，
还是作拂晓独行的豺狼？







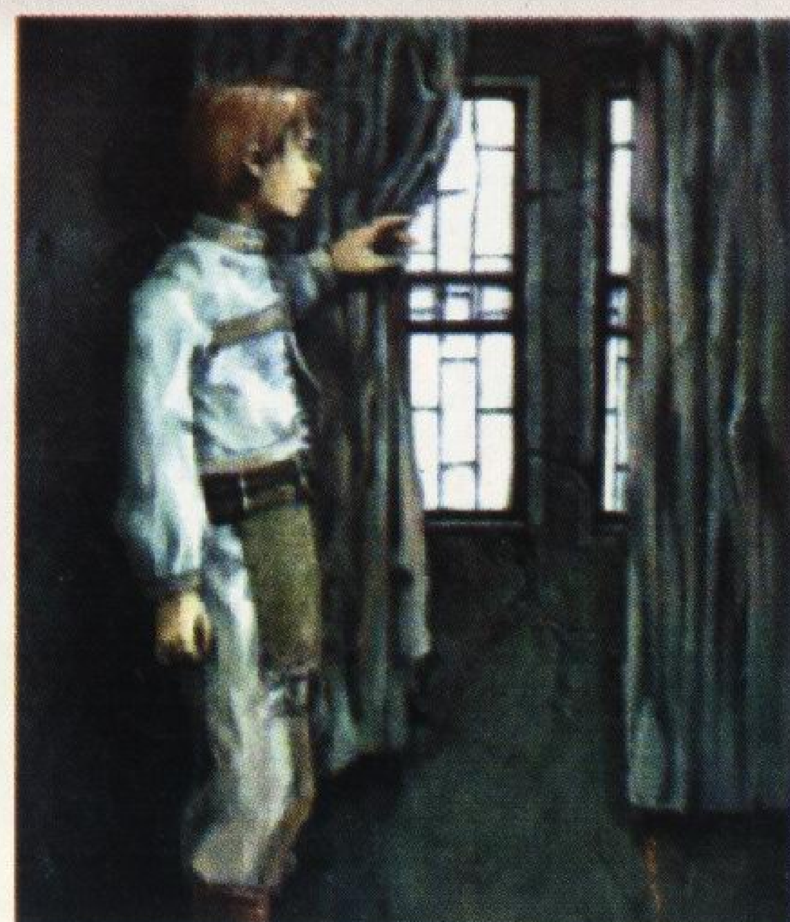




充满绝望与
颓废的感觉！









北京玮琦游戏

货真价实

	品种	价格	邮费	品种	价格	邮费	品种	价格	邮费
主机	原装美版土星(双手柄电源)	1050	80	原装PS主机(7000型)(双手柄电源)	1250	80	原装日版超薄GB手掌机	375	40
	原装日版土星	1300	80	原装N64主机	1300	80	原装美版超薄GB手掌机	425	40
	原装胜利土星	1300	80	原装N64光盘机(共120种游戏)	1800	80	原装世嘉手掌机(可玩世嘉卡)	650	50
	原装PS主机(5501型)	1400	80	原装GB手掌机	310	40	原装荧光GB手掌机	525	40
	品种	价格	邮费	品种	价格	邮费	品种	价格	邮费
配件	PS原装手柄	85	15	PS左轮光线枪	60	20	土星组装手柄	30	15
	PS原装震动手柄	190	20	PS飞行摇杆	100	30	土星原装摇控手柄	235	25
	PS组装手柄	30	15	PS专用对战线	40	15	土星格斗手柄	50	15
	原装透明手柄	85	15	N64原装手柄	250	20	土星记忆手柄	240	25
	PS格斗手柄	50	15	N64震动器	150	25	土星原装记忆卡	210	20
	PS记忆手柄	240	25	N64记忆卡	80	15	土星组装记忆卡	90	20
	PS RPG手柄	230	30	SS、PS、N64三用方向盘	450	40	土星樱花记忆卡	95	20
	PS原装记忆卡	130	15	SS、PS、N64三用震动方向盘	550	40	土星金手指卡	85	20
	PS组装记忆卡	50	15	SS、PS双用枪	120	25	土星五合一卡(4MB)	160	20
	PS彩色记忆卡	60	15	SS、PS AV线	40	15	土星第二代4兆卡	100	20
	PS透明记忆卡	60	15	SS、PS端子线	40	15	土星专用制转	60	20
	PS无线遥控手柄	250	30	SS、PS、RGB线	50	15	土星专用光线枪	50	30
	PS街机遥杆	180	40	AV分插器	50	20	土星原装大摇杆	280	40
	PS 30格记忆卡	100	20	土星原装手柄	80	15	土昨原装六分插	220	20
	中文金手指卡	95	20	土星原装黑色手柄	80	15	土星对战线	50	15
	PS VCD解压卡	550	30	土星原装透明手柄	80	15	土星原装飞行摇杆	210	40
	PS专用制转	60	20	土星原装美版手柄	90	15	土星VCD解压卡	550	20

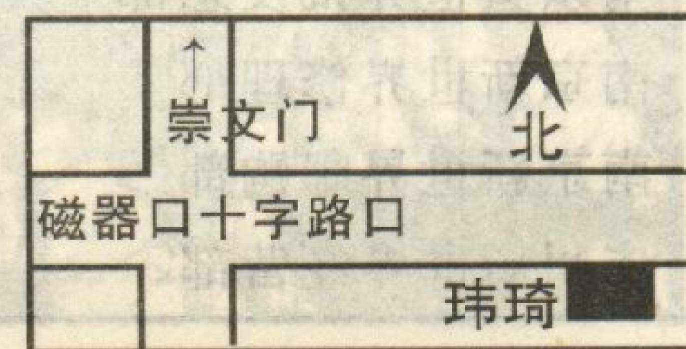
GB卡										
	5合1(RPG)	90	98FIFA足球	70	大金刚Ⅲ	55	第二次机器人大战(中文)	75	八合一(RPG)	140
	11合1(第二次机器人大战…)	130	大战略	65	三国志Ⅲ(中文)	60	金田一少年	65	七龙珠	60
	6合1(口袋妖怪…)	140	黑船党之迷	65	冒险岛Ⅲ	50	96格斗王	45	饿狼传说	55
	10合1(撒尔达传说)	115	风来的西林	65	幽游白书	50	恶魔城	65	天使之翼	45
	5合1(格斗)	75	吞食天地Ⅲ(中文)	85	侏罗纪公园	60	炸弹人Ⅵ	70	乱马二分之一	45
	四驱车	65	口袋妖怪(红)(绿)(青)	65	头文字外传	65	同级生	65	热血高校	45

特别推荐：日本原装打印机，可打印任何游戏、VCD的静止画面，只售650元，免邮费。

地址:北京崇文区广渠门内大街88号

邮编:100062　电话:(010)67151137　联系人:甘雨

注:乘3路、8路、23路汽车到榄杆市站下车向东300米路南



DW 北京燕山电玩世界

注重信誉，价格低廉，确保质量，以客户满意为我们的宗旨。

假期特惠价(不含邮资)：

世嘉土星	SS(原装直读)	1030元	索尼	PS(原装直读)	1230元
	SS原装记忆卡	120元		PS原装记忆卡	120元
	SS振动光枪	120元		PS万变电影卡	650元
	SS电影卡	560元	世嘉	彩色16位手掌机	650元

隆重推出松下便携VCD机液晶显示(便携CD机大小)　定价:4500元

本店专营批发，零售索尼PS，世嘉土星、任天堂N64、任天堂GB机、世嘉16位机，八位机及各机种配件，游戏软件，品种齐全，价格低廉，面向全国办理批发邮购业务，欢迎函电查询。

邮购地址：北京房山区燕山迎凤康乐商店电玩世界经营部

邮编：102500　联系人(收款人)：樊宇

电话：(010)69336448　手机：1381057567

寻呼：(010)62568800呼86583

石家庄 英特

游戏机销售中心
游戏精品店
游戏专卖店

开业周年大酬宾

值此英特游戏精品店开业周年之际，为感谢广大玩友一年来的大力支持和关爱，从即日起开展暑期大酬宾活动。

本中心系省会石家庄极具规模的游戏专营连锁店，专业经营土星(SS)、索尼(PS)、GB掌机等次世代主机及周边配件和游戏软件的批发、零售业务，我们以广阔的进货渠道，保证了我们能以最低的价位，提供最好的精品，良好的售后保修服务，为您解除后顾之忧，品种繁多的游戏软件及配件，为您提供更大的选择余地，英特最终将以真正的实惠让给您。

地址	英特游戏专卖店	英特游戏精品店	注：敬告广大消费者，本中心仅此两家连锁店
	中华北大街 / 中山西路 / 中华南大街 / ★英特	广安街 / 中山东路 / ★英特 / 西大街 / 省博物馆广场 / 东大街	

英特游戏专卖店	英特游戏精品店
地　址：中华南大街10号	地　址：石市中山东路306号
电　话：1393316722　王先生	电　话：(0311)7763555　王小姐
乘车路线：市内乘6号车 人民商场下车即到（第一食品商场南行50米）	乘车路线：市内乘1路、5路省博物馆下车即到（广场西侧）

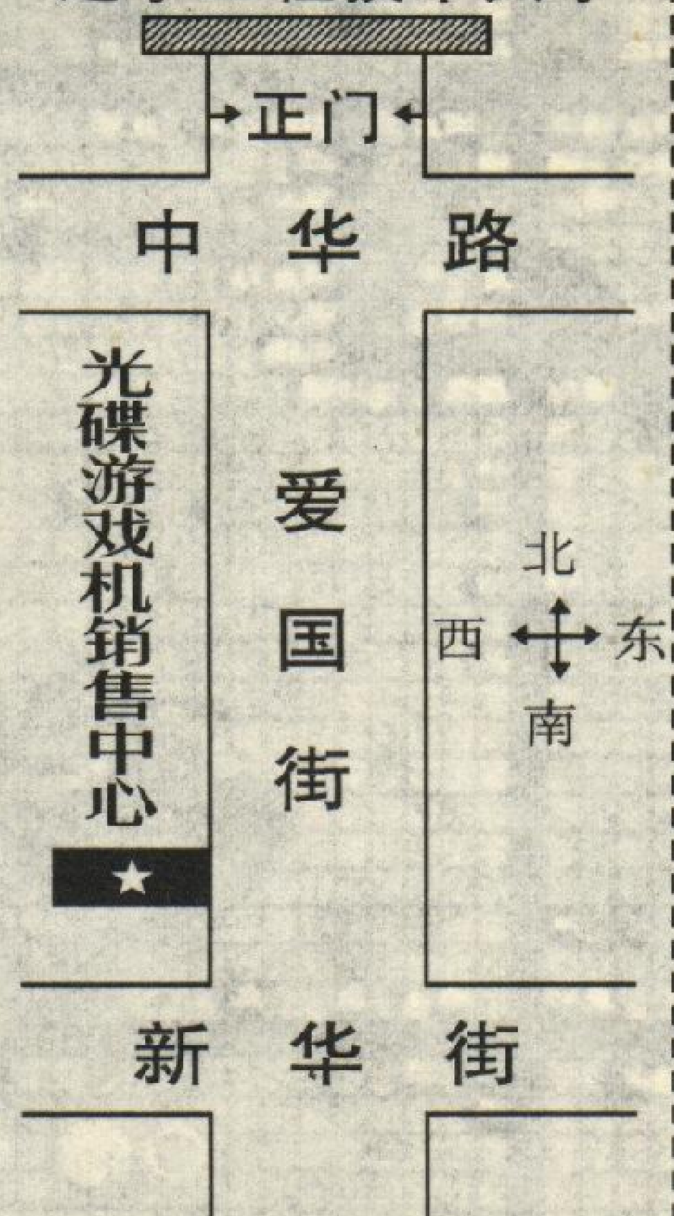
辽宁·阜新

远航光碟游戏机销售中心

各位玩友大家好，我有喜事来报道

为答谢广大玩家四年来的一贯支持，本中心决定暑期开展"玩家月"让利大酬宾活动，时间：6月15日——8月15日，所有主机、周边配件、软件价格低的让人感动，敬请所有新老玩家放心，本公司所出售主机及周边器材均保修半年，望广大批发商、零售商、电玩界朋友勿失良机，届时有更大的惊喜等着您。

另有游戏人物的"T恤"、书包、挂布、大画、台历、提兜、服饰等。让人心跳、说COOL(酷)商品，欢迎选购噢！



地　址：辽宁省阜新市海州区辽宁工程技术大学正门南走200米
联系人：陈亮
电　话：(0418)3329198
传　呼：(0418)2819988 呼4168

欢迎光临

宁波华云电玩

宁波的繁荣，才有今天的华云，华云电玩让您领略游戏新境界，主机、游戏、配件售价超低震撼，新颖游戏周边令您惊喜不断，与国际新潮同时推出。

日本原装PS彩色震动手柄，彩色记忆卡，新款中文金手指密码卡（直接播放游戏中的CG动画），PS专用RPG、SLG手柄，日本HORI PS赛车专用超强手柄SS、PS各项配件一应俱全。

自推出日本原装动画片后，得到电玩爱好者和动画迷的热烈欢迎，目前已有600多个品种。

日本原装模型"EVA"初号机初回限定版、1/60高达W、G高达系列模型热销登场。

欢迎来信，免费索取每月最新之资料

来信来函请寄：宁波迎凤街118号（海曙总店）

电话：0574－7314080　联系人：朱克

连锁店：宁波市江东百丈街营业房20号

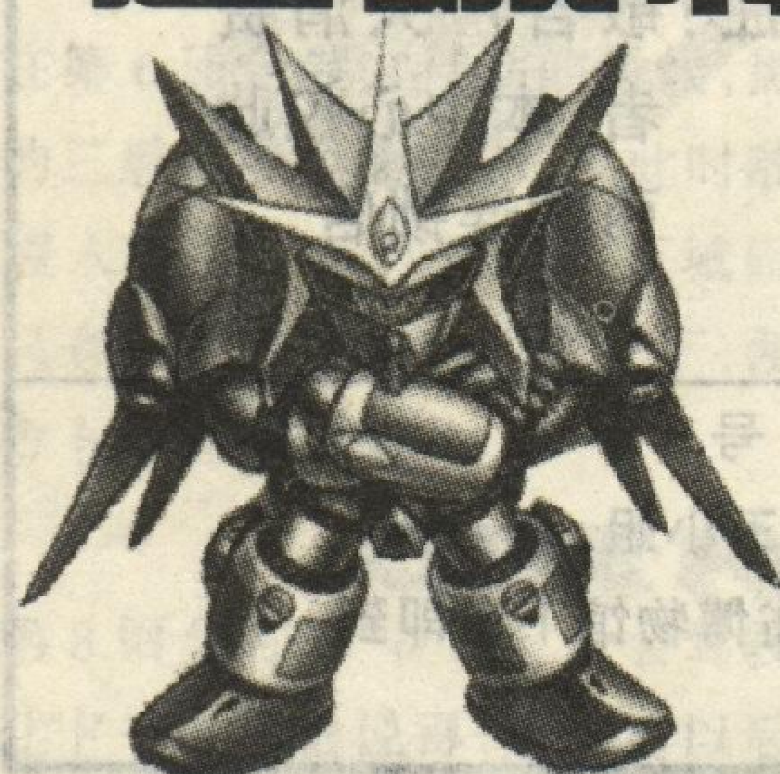
电话：0574－7332544　联系人：姚亚赟

超大攻略





超级机器人大战F 完结篇 中



游戏流程

- 第50话 トレーズの救出
- 第51话 トレーズ、立つ
- 第52话 ドモンの危机!! スーパーモード发动!?
- 第53话 ギアナ高地の修行
- 曾说得トッド：第54话A ボストンに日は暮れて → REAL系：第55话 新しい力
- 不曾说得トッド：第54话B ビヨン・ザ・トッド → 超级系：第55话 完成! 超斗士
- 第56话 タイムリミット(前)
- 第57话 タイムリミット(后)
- 第58话 野望の果てに
- 第59话 异质なるモノへの挽歌
- 第60话 ソラと大地のケモノ
- 地上篇：第61话 解かれた封印 → 第62话 决战、第2新东京市 → 第63话 运命を紡ぐ者たち → 待续
- 地上篇：第63话 Iがボクとして生まれた理由 → 第64话 未完のシ者
- 宇宙篇：第61话 逃亡のソロシップ → 第62话 里切りの月面都市 → 第63话 无限カイデ传说 → 待续

第50话 トレーズの救出

REAL系、超级系共通

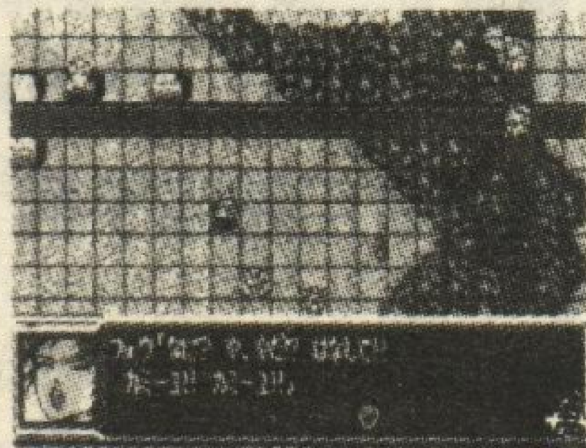
胜利条件:敌全灭　败北条件:敌军侵入基地

STORY

为了证明自己的清白，朗德·贝尔队只有尽快揭穿ティターンズ的阴谋才行。他们把希望寄托在トレーズ准将的身上，只有他才有资格和实力来与ティターンズ周旋。但是,トレーズ准将目前正在欧洲的ブリュッセル,于是全队整装出发前往该处。因为担心,ヒイロ也决定参加这次行动。

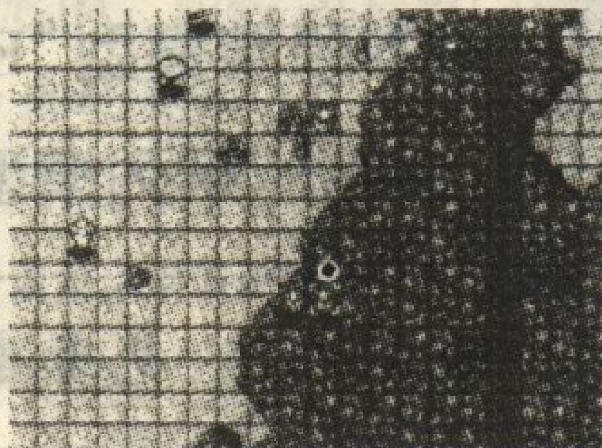
CHECK POINT 1

如果令敌人到达トレーズ所在的位置，那便会GAME OVER，所以本关首要的任务便是尽快将接近トレーズ的敌人消灭掉。敌方有两架バイアラン行动力很高而且又比较靠近トレーズ，所以我方必须派出力量相当的机体。圣战士翼霸是最佳的先锋，而W高达及Z高达也是不错的人选。



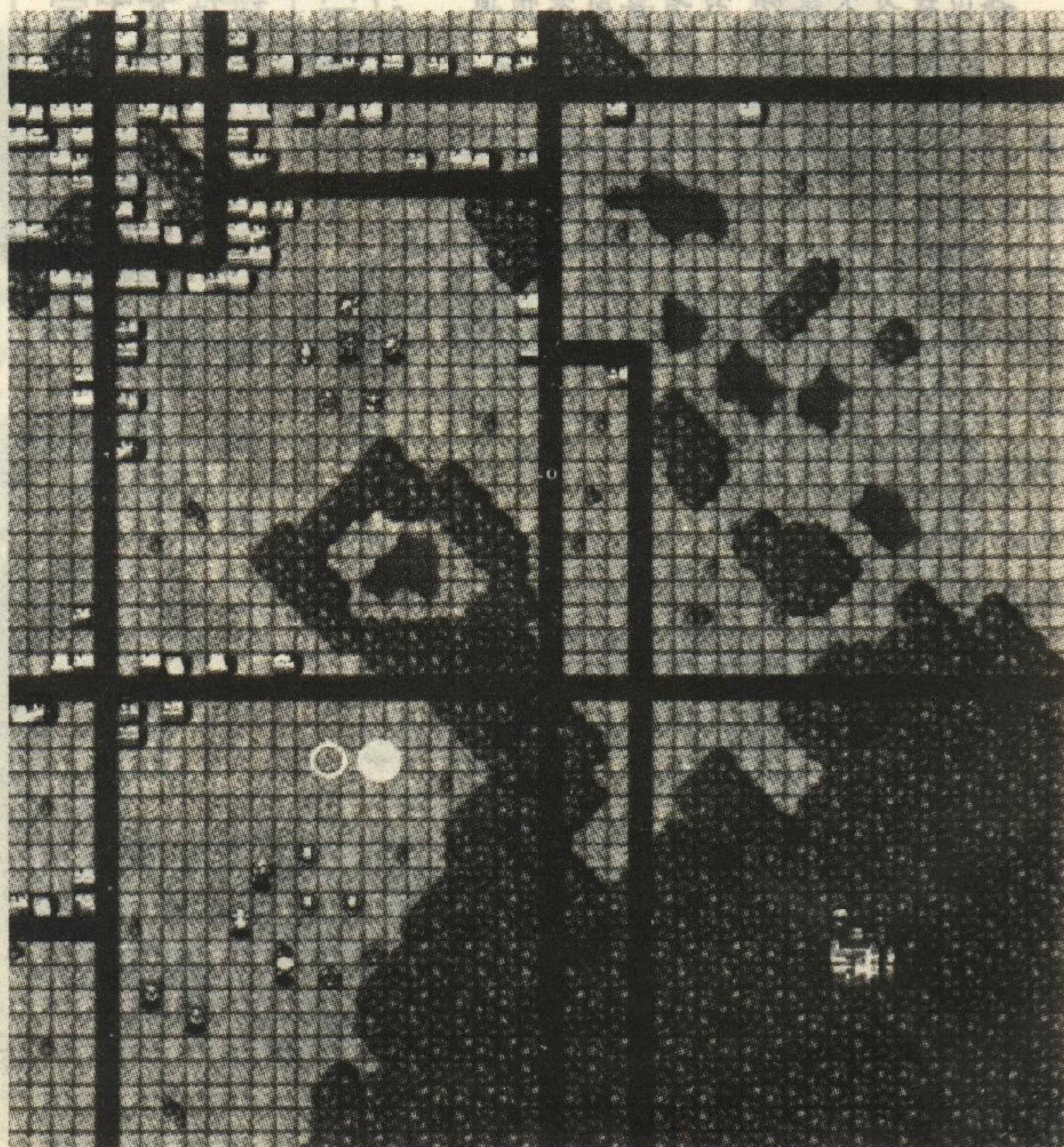
CHECK POINT 2

敌方最强大的机体自然是アレキサンドリア了,虽然其攻击力一般，但装甲较厚，一时不易攻破。所以,玩者最好先将其他的敌人消灭，最后再集中战力去对付アレキサンドリア，胜利后可取得强化道具バイオセンサー。



CHECK POINT 3

在本关,如果ヒイロ在队中,则出击机体为:ゴラオン、ガンダムW系×4、Zガンダム、メタス、ビルバイン;如ヒイロ不在队中,则会由エルガイムmkⅡ、ゲシュペンスドmkⅡ代替ガンダムW系。



第51话 トレーズ、立つ

REAL系、超级系共通

胜利条件:敌全灭　败北条件:敌人侵入中继基地

STORY

朗德・贝尔队成功救出了トレーズ准将,众人希望他能站出来发表演说以揭穿ティターンズ的阴谋。然而,トレーズ一时尚无办法作出最后的决定。ジャミトフ因トレーズ被救一事而十分懊恼,在手下バスク的建议下他决定利用议会来打击朗德・贝尔队。这时,朗德・贝尔队也出发前往议会所在地。

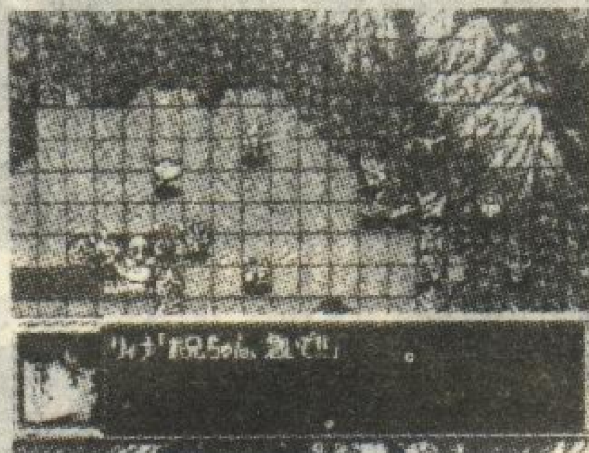
CHECK POINT 1

由于从モンド处得知发一了一架旧ザク,ジュドー本能的立刻前往察看(职业病?)。本关的一开始真是十分触目惊心,只驾驶了一只旧ザク的ジュドー以及驾驶ジェガン的エル竟要面对如此之多的敌人。实际上,虽然敌强我弱,但只要ジュトー等守在基地上,基本不会受到太大的伤害。



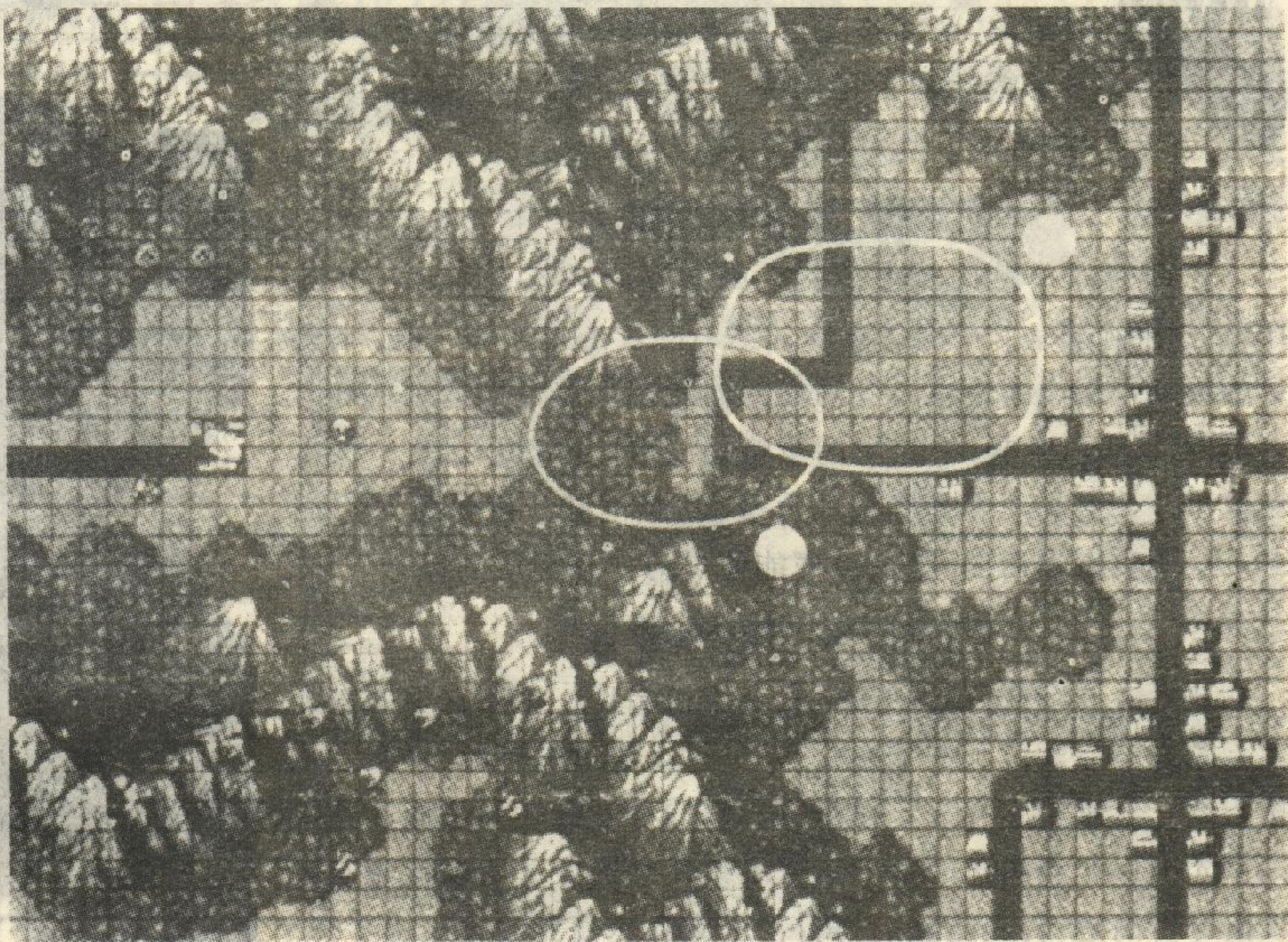
CHECK POINT 2

在第2回合我军行动时,リィナ会驾驶ZZ高达前来增援,然而由于机师能力太差,所以ZZ高达将会受到敌方增援部队的威胁,如果不给予一定的援护则很有可能被击落。当ジュドー的旧ザク与ZZ高达站在一起时,ジユドー便会自动改乘ZZ高达,这时便可以说大局已定了。



CHECK POINT 3

如果在第47话"恶意のオーラ"曾成功说得トッド的话,那么在本关中便可继续用ショウ去进行说得。



第52话 ドモンの危机!!スーパーモード发动!?

REAL系、超级系共通

胜利条件:敌全灭　败北条件:ドモン被打倒

STORY

朗德・贝尔队来到南美的加拉加斯,这里与ドモン过去修行的地方—キアナ高地十分接近。ドモン决定顺道前往该处并寻找突破自身极限的方法。在キアナ高地,ドモン意外的见到了师父东方不败,当他问起恶魔高达的事时,东方不败却有意隐瞒,愤怒中,ドモン亦发动了SHINNING高达的超级模式。

CHECK POINT 1

当ドモン的SUPER模式发动后,战斗正式开始。此时的ドモン比平时要强得多,况且还多了一招攻击力极大的"闪光指剑"更是如虎添翼。如果不想久战的话,可以用"热血"的精神指令配合"闪光指剑"来攻击东方不败的尊者高达,当它被削减一半左右的HP时,它便会立刻撤走。



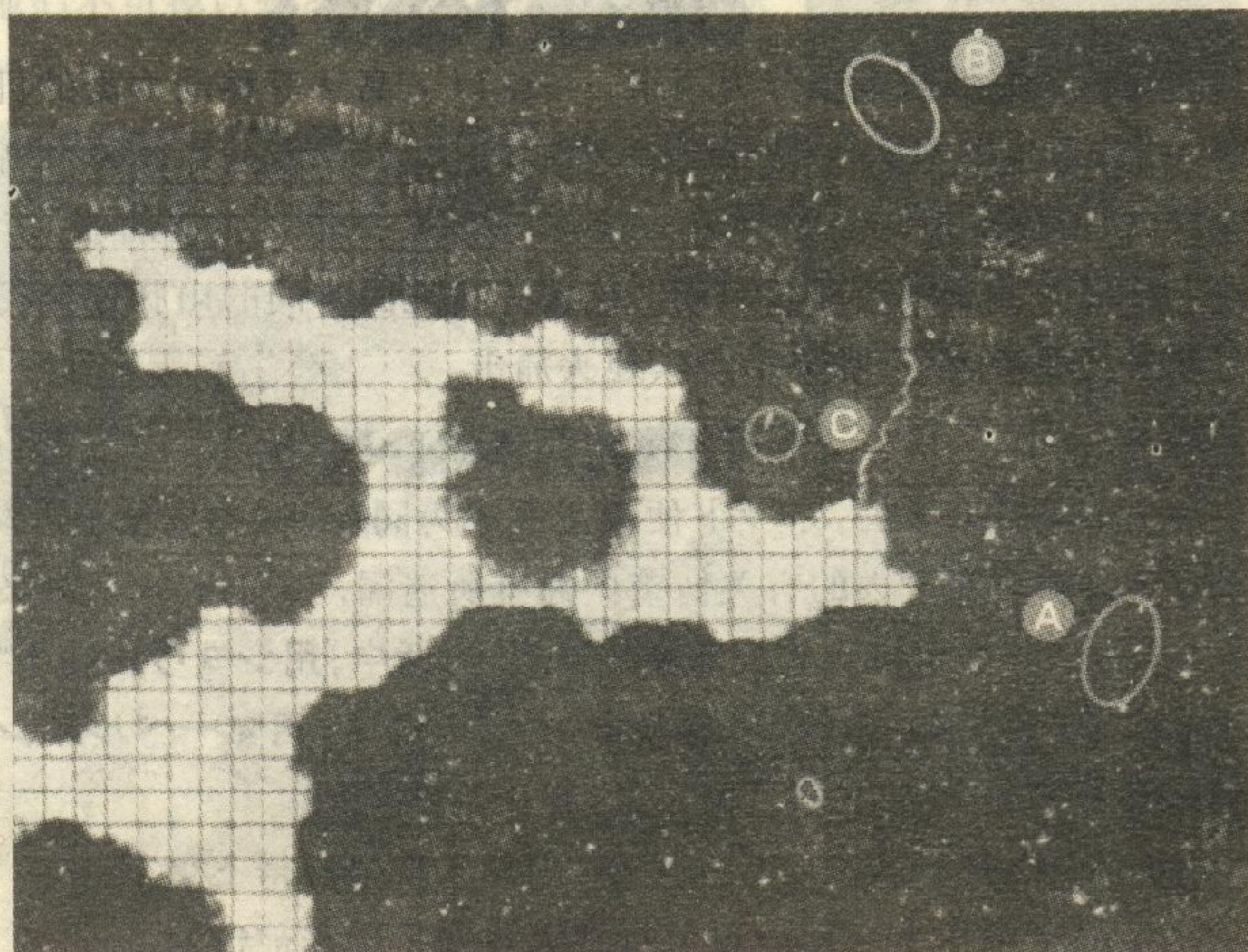
CHECK POINT 2

东方不败撤退后,敌方的增援出现。虽然只有两架机体,但二者的威力都十分强劲。它们分别是天剑绝刀和狮王争霸,其中尤以天剑绝刀最为棘手。建议玩者能事先给ドモン装备陆空转换的强化道具,以免在对天剑绝刀时显得被动。在天剑绝刀和狮王争霸出现后,我方的增援ガンダムシュピーゲル以及ライジングガンダム到来,虽然它们的攻击力都不算很高,但也算是ドモン此次最有力的臂助。在第2回合我方行动时,ノーベルガンダム到来,本是要和ドモン比试的アレンビー也成为我方同伴。



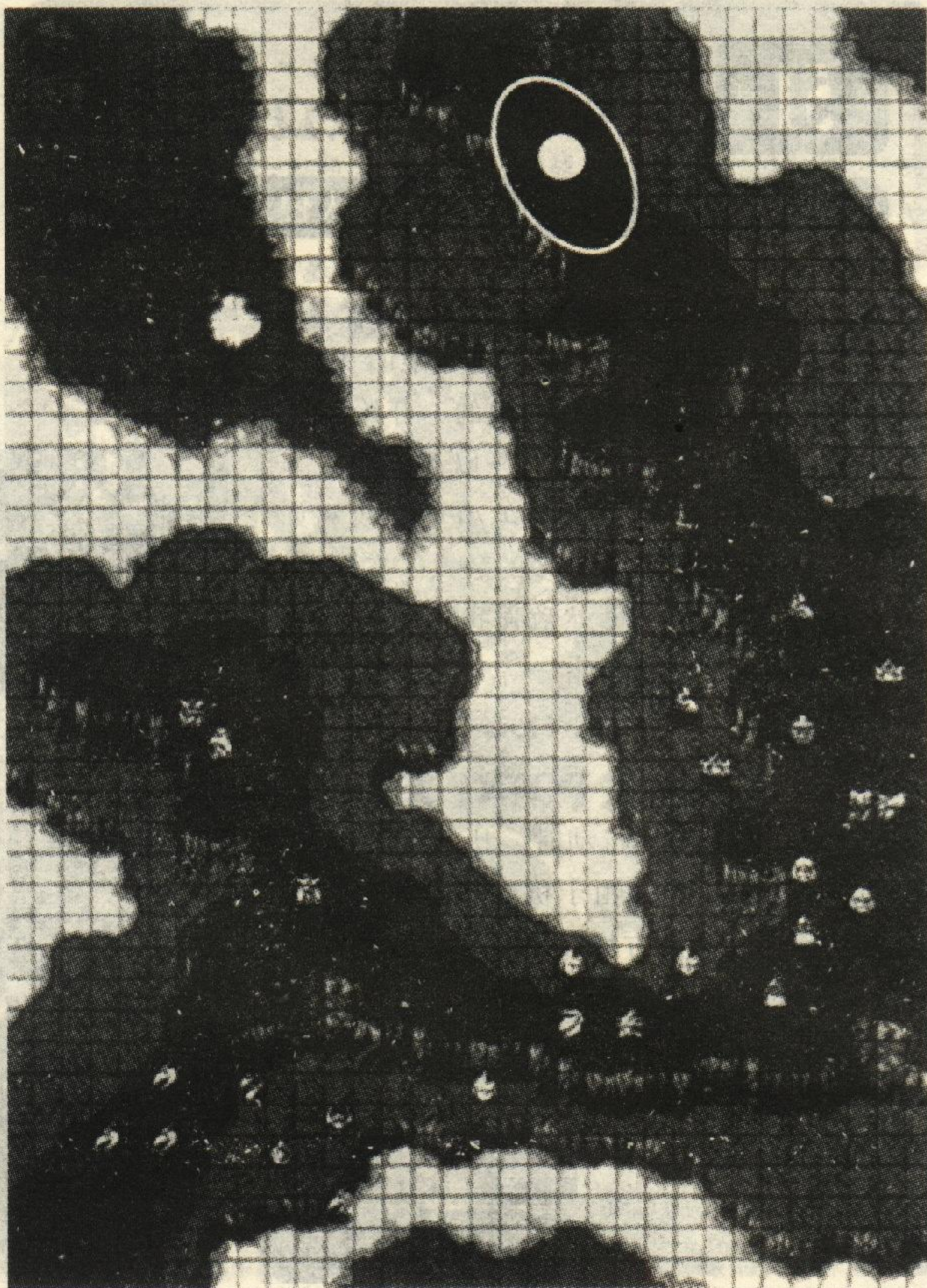
CHECK POINT 3

天剑绝刀与狮王争霸只要其中之一被击坠或HP减至一半,则另一架也会撤走,所以建议大家集中力量攻击一架敌机,以免空手而回。天剑绝刀的HP=16000,装甲=1500,狮王争霸的HP=20000,装甲=2000。



第53话 REAL系、超级系共通
キアナ高地の修行

胜利条件:敌全灭　败北条件:ドモン被打倒



STORY

因为ドモン不愿与アレンビー比试,所以她一怒而去。为了打倒东方不败,ドモン首要的任务是领悟"明镜止水"的真谛。在シュバルツ的指导下,他开始修练。シュバルツ利用"死"的感觉使ドモン体会到了武学的最高境界,ドモン终于完成了修练。这时,东方不败与恶魔高达一起到来。

CHECK POINT 1

初期的战斗是比较艰苦的,因为ガンダムシュピーゲルHP已所剩不多,ライジングガンダム的攻击力又属一般,ドモン的SHINNING高达也已变回最初的状态,需气力达到130时才能发动SUPER模式。这里的策略是以ガンダムシュピーゲル和ライジングガンダム为辅助力量,尽量削减敌机体的HP,而ドモン则负责最后的歼灭,以便能使气力得到最快的提升。

CHECK POINT 2

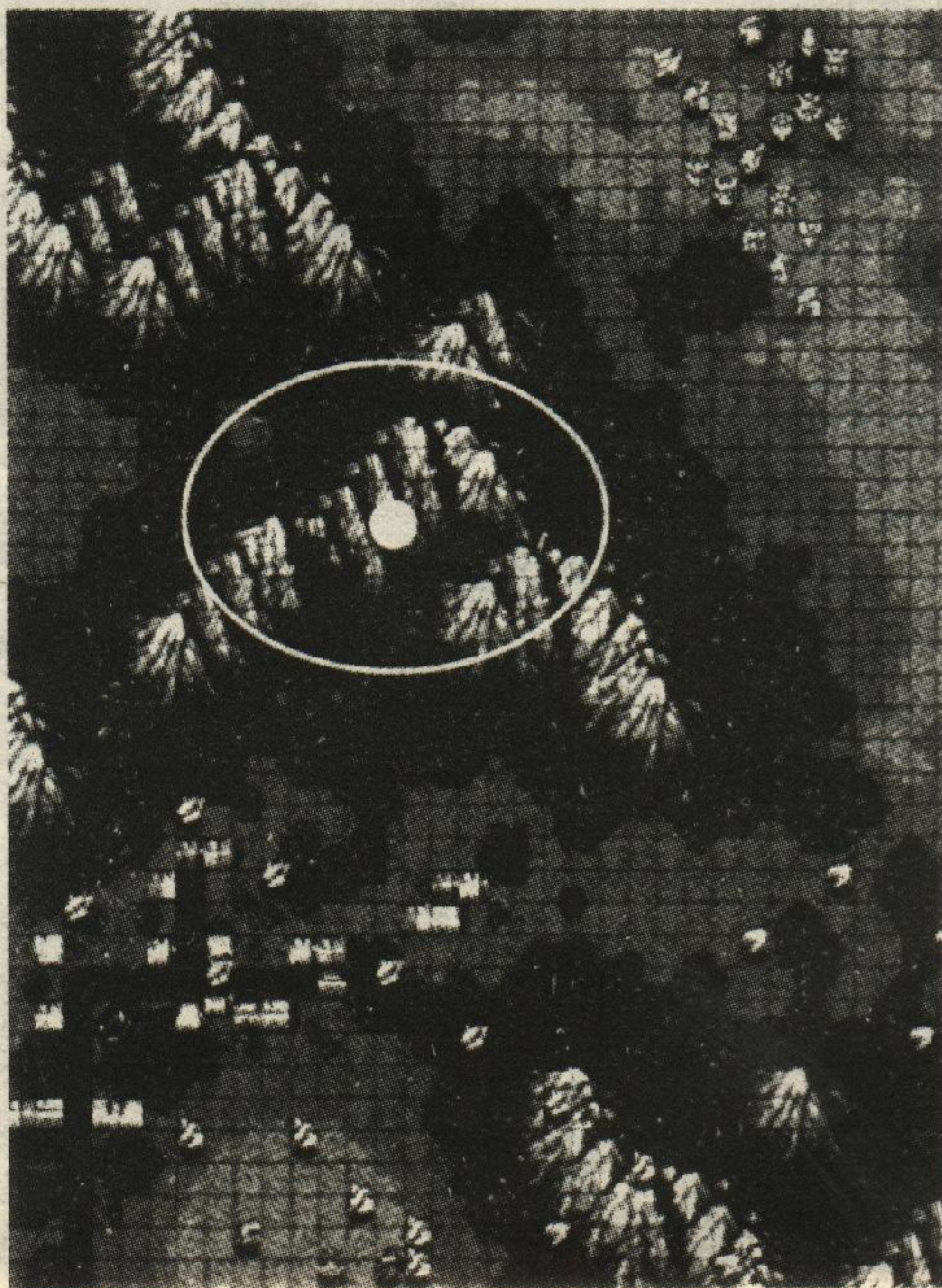
在经4回合我方行动时,我方增援出现,位置在地图右上方。因为ドモン位于左下方,所以一时无法过去接应(事实上也用不着),应集中力量去对付东方不败的尊者高达和恶魔高达。如果先消灭恶魔高达的话,东方不败便会逃走,所以首先应去攻击尊者高达,将其击坠后再打击恶魔高达便无后顾之忧了。

第54话 REAL系、超级系共通
ボストンに明は暮れて

胜利条件:敌全灭　败北条件:我方全灭

STORY

受到トレーズ准将演说的影响,ティターンズ内部发生了动摇。但是,少数对ジャミトフ忠心耿耿的份子已决定要与朗德·贝尔队决一死战。此外,ドレイク军因失去了ティターンズ这一靠山,而单独采取了行动,他们来到ボストン肆意烧杀。トッド为了让家乡免遭战火,只有独自为家乡而战。



CHECK POINT 1

因为我军主力部队相距太远,所以トッド初期只好靠自己独力奋斗。他的能力比较优秀,在众多敌人的围攻中也可应付自如。如果发现情况相对不利的话,我方其他同伴亦可利用精神指令来帮助トッド。在朗德·贝尔队与トッド会合途中,对黑骑士和ドレイク要小心应付。

CHECK POINT 2

我军主力部队可以分为两组,一组以Z高达等移动力高的机体为主,结成"迎救トッド部队";另一组以グレートマジンカー等攻击力高的机体为主结成"迎击敌军部队"。这样分头行动,应该可以取得较好的效果。在第4回合敌人行动时敌方增援部队出现,位置是在地图中间的山脉处,我军可以事先占据有利地形,布下阵势给予其迎头痛击。

CHECK POINT 3

在本关结束之后,トッド便会正式成为同伴,假如他没加入队伍的话,那么肯定是因为在过去的有关情节中你有所遗漏。影响其人队的条件有:

1. 在《超级机械人大战F》的"浮上"一话中,用ショウ说得トッド。

2. 在"完结篇"中的"恶意のオーラ"一话中,用マーベル和ショウ分别前去说得トッド。

3. 在"トレーズ、立つ"一话中,用ショウ去说得トッド。

4. 在本话中トッド一直坚持到第4回合仍未被击坠。

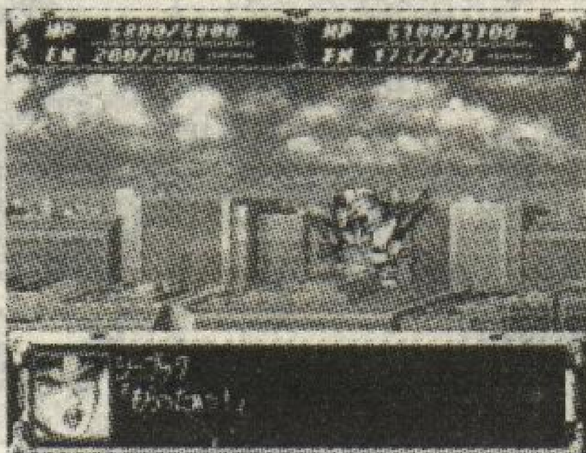
第54话 REAL系、超级系共通 ビヨン・ザ・トッド

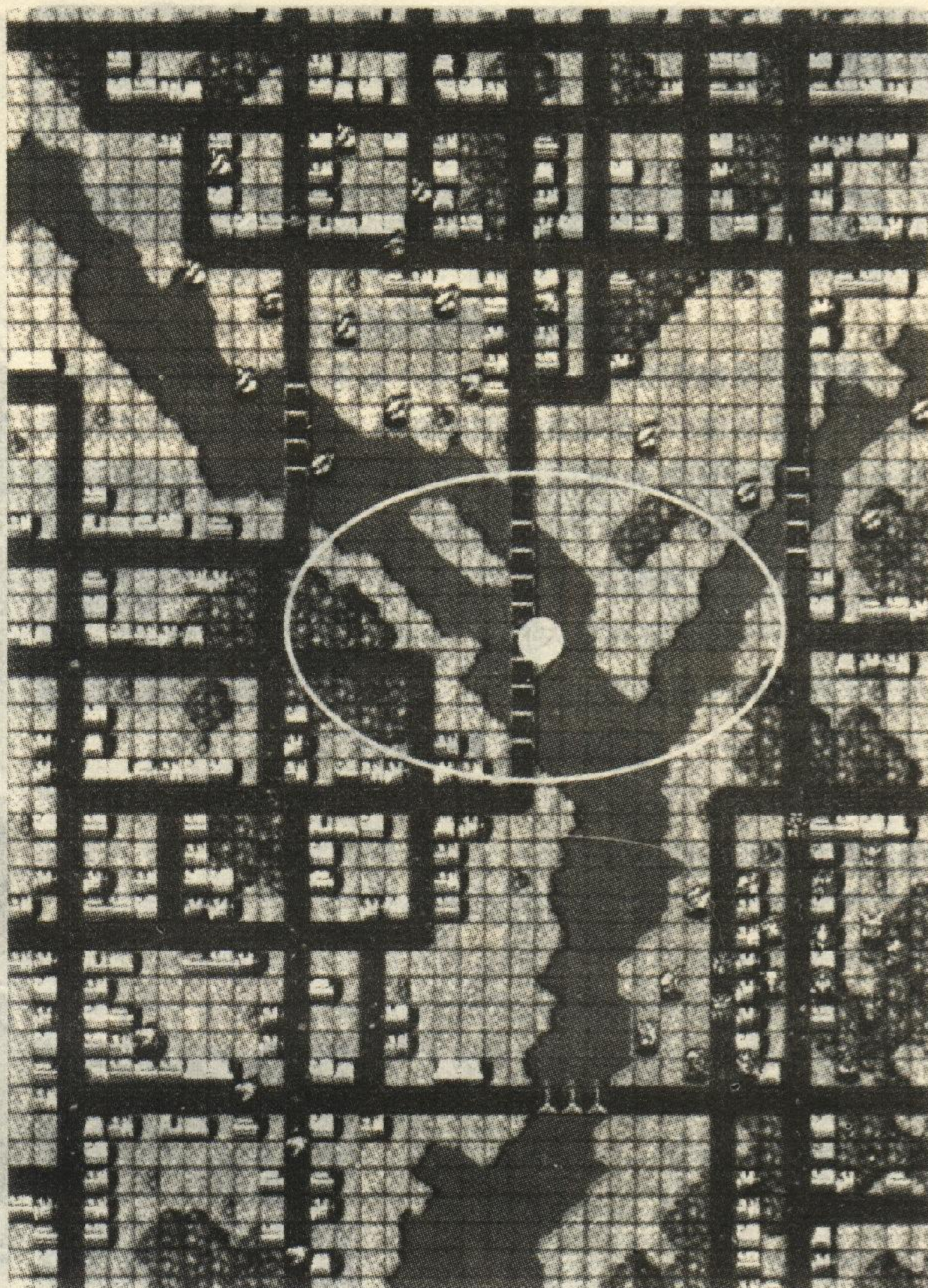
胜利条件:敌全灭　败北条件:我方全灭

STORY 虽然已有少部份ティターンズ军投降,但一些对ジャミトフ忠心耿耿的家伙仍在负隅顽抗。而ドレイク军与ティターンズ也发生了矛盾,双方的合作关系看来已然终止。朗德·贝尔队没有发起总攻,在舰长的率领下,他们向ドレイク军下一个攻击目标——ワシントン进发。

CHECK POINT 1

我军初期配置在地图的右下角,因为这附近有许多建筑物,所以地形可以说十分有利。考虑到敌增援会在第3回合敌方行动时出现(位置在地图中央的桥附近),所以没必要过早向上冲,先消灭地图左下的敌军然后便可严阵以待。





CHECK POINT 2

トッド被击坠后,他便会ハイパー化,此时其机体HP为34000,装甲为2900,如果不尽快将之消灭,则我军必会为其所伤。尤其当其气力达到130时,它便会使用"分身"的特殊能力,我军在攻击时便不得不花费"必中"的精神指令,将其打倒后,可以得到强化道具"超合金Z"。

第55话 REAL系 新レハカ 超级系 完成!超斗士

胜利条件:敌全灭　败北条件:我方全灭

STORY 朗德·贝尔队成功击退了ドレイク的ウィル·ウィプス后,又迎来了新的战役。这次他们将要面对ドレイク的盟友ビショット,两股敌军将会合流来阻击朗德·贝尔。得到情报后,朗德·贝尔队立刻出发前往美洲大陆的カリフオルニア,而此时主角的父亲也将刚研制成功的新机体作为生日礼物送来。

CHECK POINT 1

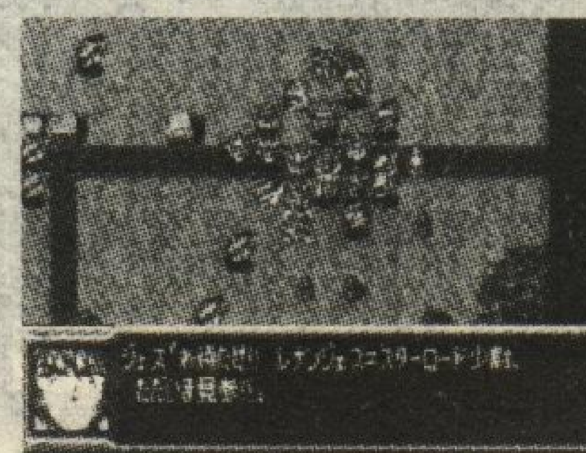
REAL系时:在第4回合我方行动时,主角将驾驶新机体ヒユッケバイン出现,初期HP=4800,装甲=1300,擅长远距离攻击,机动性良好。注意,主角的机体将是今后强化的重点,一定要准备足够的资金来进行改造。



超级系时:我军的位置与REAL系相同,主角也会在第4回合我方行动时驾驶グルンガスト出现,因为该机体的攻击力十分惊人,所以完全可以独挡一面。注意,过关后该机体的运动性,装甲以及武器"计都罗喉剑·暗剑杀"都是强化的重点。

CHECK POINT 2

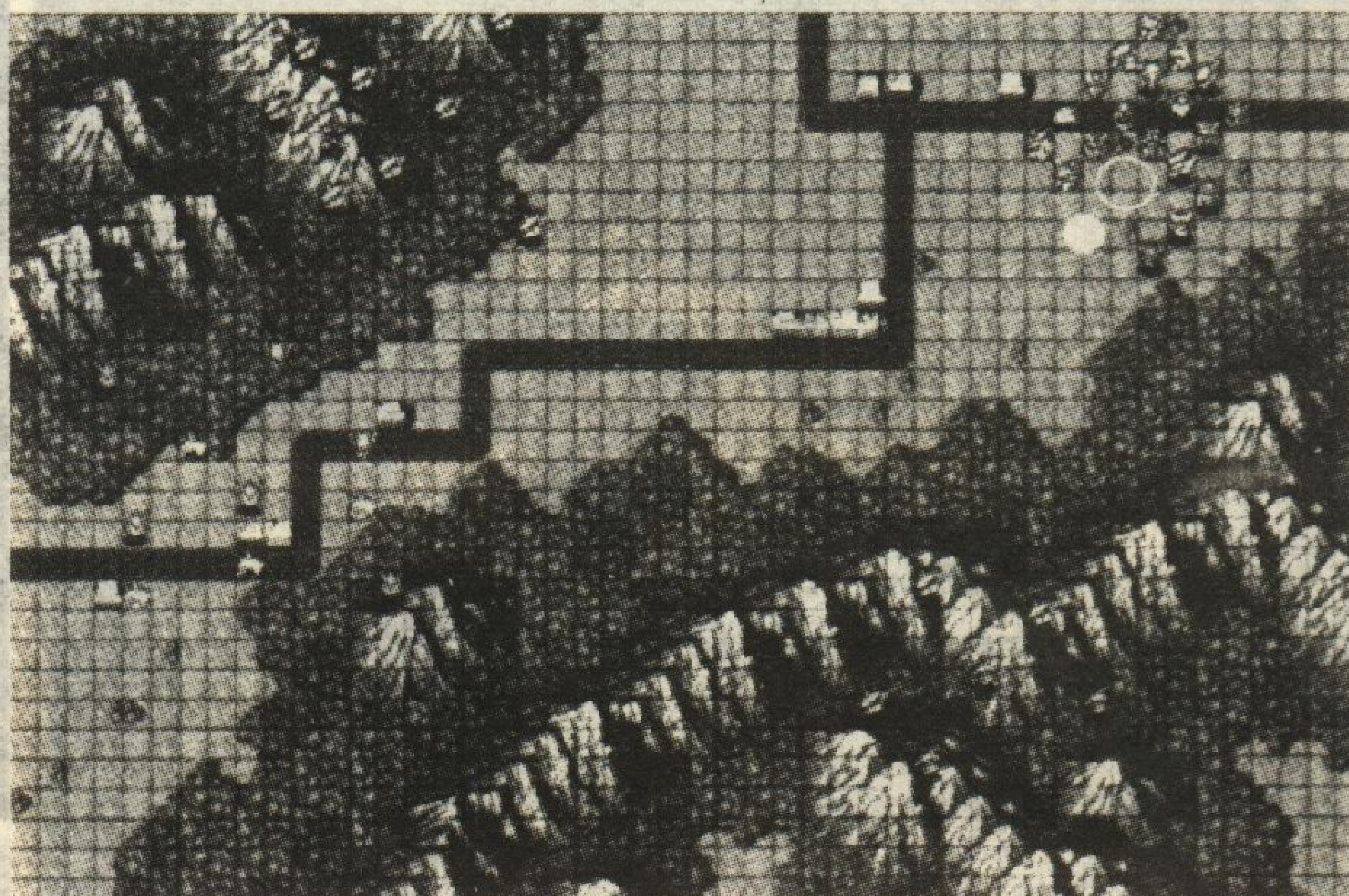
ゲア·ガリング的机师ビショット的性格为"弱气",所以当我方将敌人机体击坠时,其气力会下降,当全部消灭オーラ系敌人时,他的气力基本已降至85左右。这样一来,ヒショッド便不足为惧,很容易便可将其消灭。注意,因使用地图武器不会使气力值发生变化,所以本关还是少用些吧!



CHECK POINT 3

敌方的バウンド·ドッグ是本关的强大对手,由ジエリド驾驶的那部HP=15500,装甲=2700,而另外三部HP=10500,装甲=1700。注意,ジエリド和ライラ均可作二次移动,因此对他们不可掉以轻心,应将其作为最先消灭的目标。





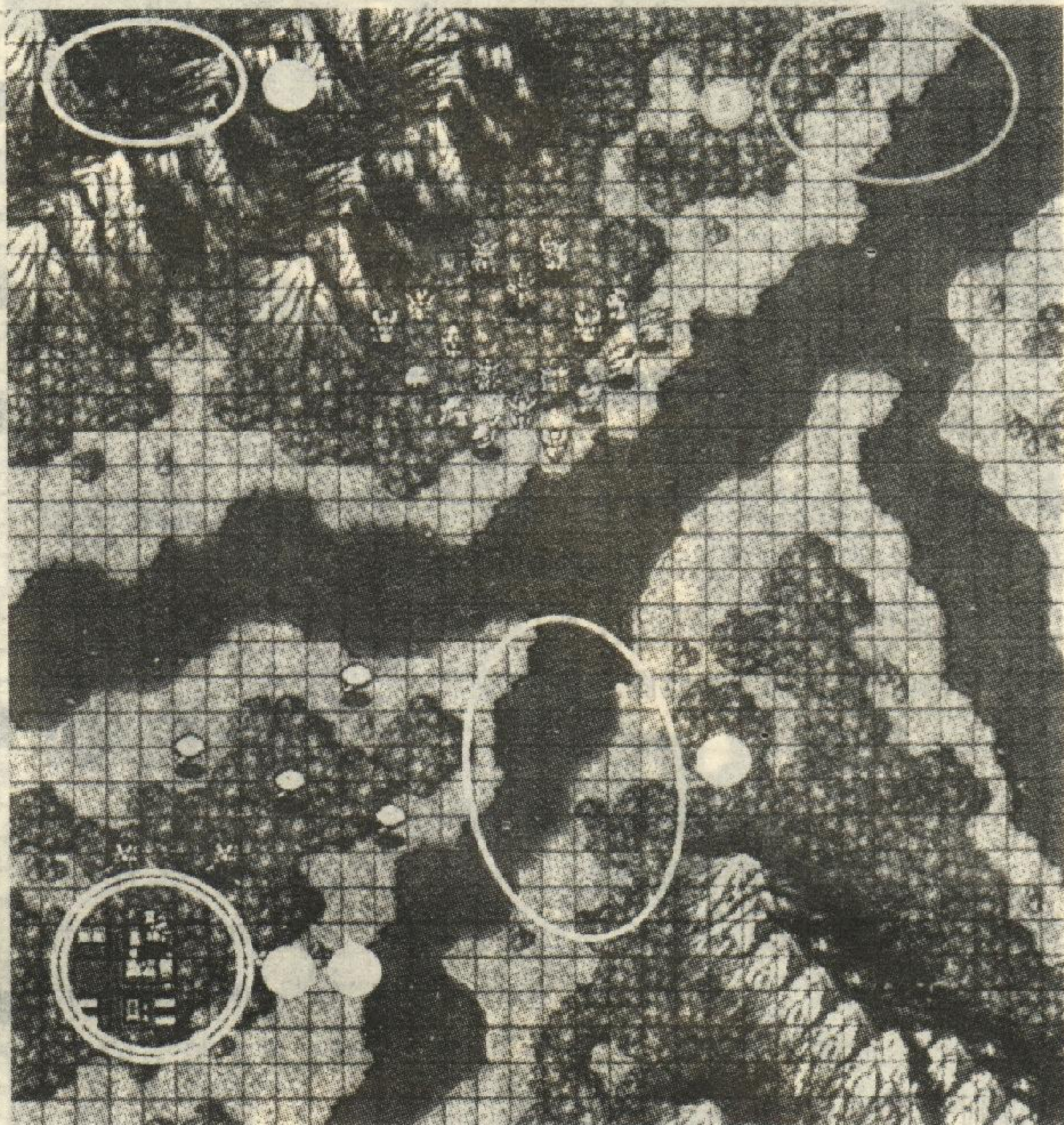
第56话 タイムリミット(前)

REAL系、超级系共通

胜利条件:敌全灭　败北条件:我方全灭

STORY

已经穷途末路的ジャミトフ集结部队,准备与朗德·贝尔队进行最后的决战,他妄想能将勇士们一网打尽。面对这一情况,朗德·贝尔队也采取果断措施,为与ジャミトフ的战斗做好了一切准备,一场惊心动魄的大决战即将展开。敌人定下诡计,在ジャブロー基地安装了定时炸弹,现在已只剩25分钟。



CHECK POINT 1

敌人的增援会在每个回合登场,如果玩者一直不能过关,则敌人会越来越多。值得注意的是在第3回合敌人行动时出现的由シロッコ所驾驶的ジ·O,其HP高达48000,装甲为3500,十分难以对付。如果被他接近我方实力较弱的同伴,则很有可能会遭到重大伤害,所以别忘了精神指令的使用。



CHECK POINT 2

因为第56话和第57话是前后篇的关系,所以在本关所使用的回合数会直接影响到下一关。根据情节的设定,炸弹会在25分钟后爆炸,也就是说如果玩者在第56话耗费了6个回合,则到第57话时便剩下19个回合的行动时间。当前篇达到15回合时,该话便会强制终了。过关后,考虑到在下一话将会在时限内行动,所以需针对机体的移动力进行改造。那些将被派上战场的机体一定要装备メガブースター等增加移动力的强化道具,以免在下一关的战斗中处于不利的境地。

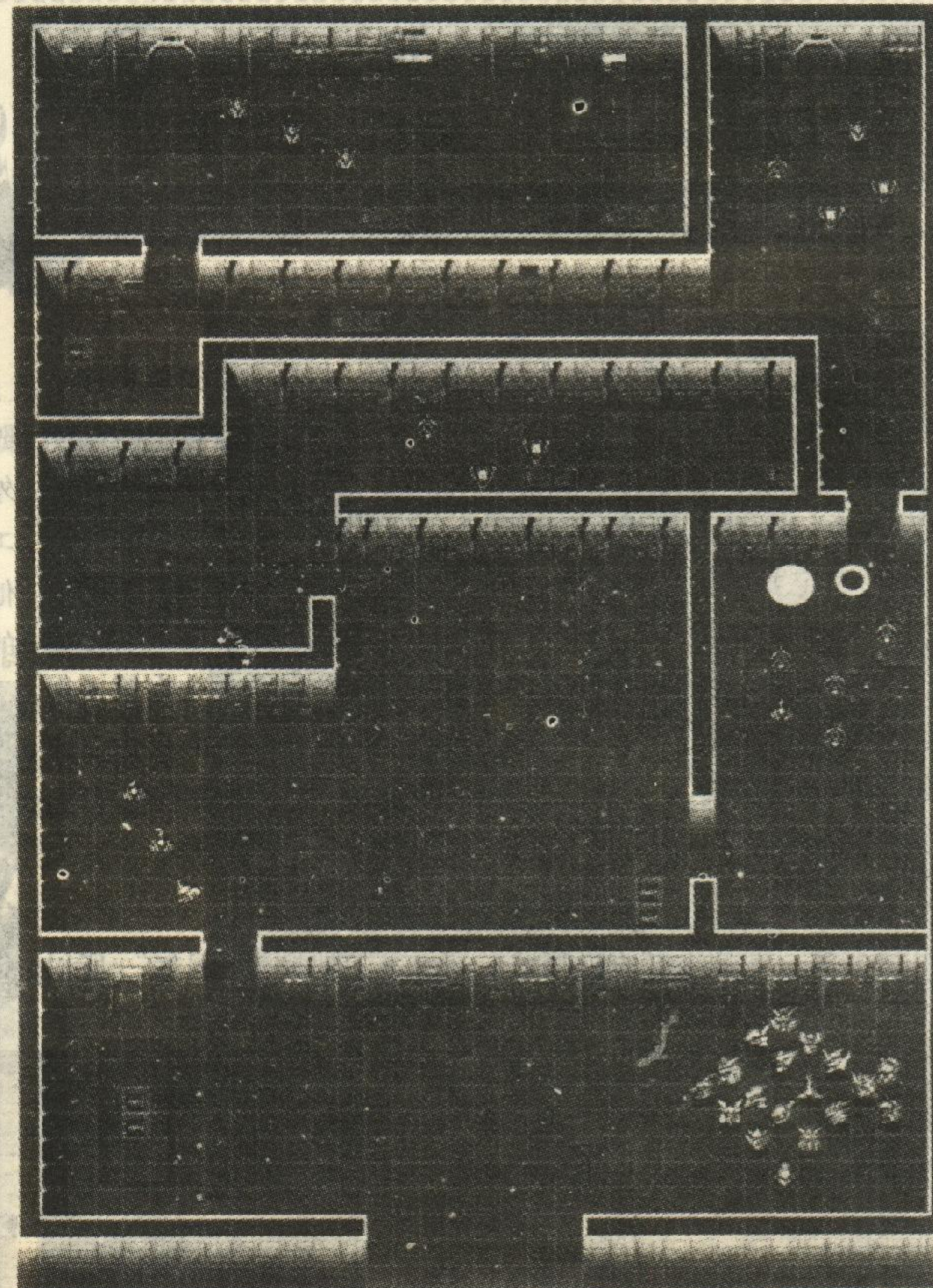
第57话 タイムリミット(后)

REAL系和超级系共通

胜利条件:归定回合内到达起爆装置
败北条件:归定回合内未能到达起爆装置或我方全灭

STORY

ジャミトフ的计划是将朗德·贝尔队诱至基地内部,然后引爆核弹将所有对抗自己的人消灭。但是朗德·贝尔队以迅雷不及掩耳之势迅速冲破重围,来到基地内。ジャミトフ只好命令手下尽量阻挡众位勇士,以求拖延时间好让核弹爆炸。面对这一情况,朗德·贝尔队该怎么办呢?

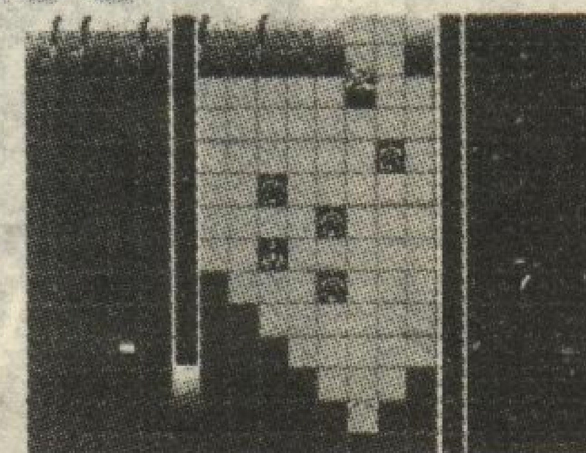


CHECK POINT 1

因为经历过前篇的战斗之后,所有在第56话出击的机体此次已无法上场,只好依靠其他的同伴了。这里要求玩者有一个总体上的安排,以免前后篇我军的实力过份的失衡,建议将サイバスター等移动力高的机体留至本话使用。

CHECK POINT 2

本关的战斗策略是以速度为主,在保证回合数的前提下可视己方的力量去消灭敌人。"加速"这一精神指令应多加使用,同时为了避免遭到敌人的围攻,"ひらめき"也可配合使用。



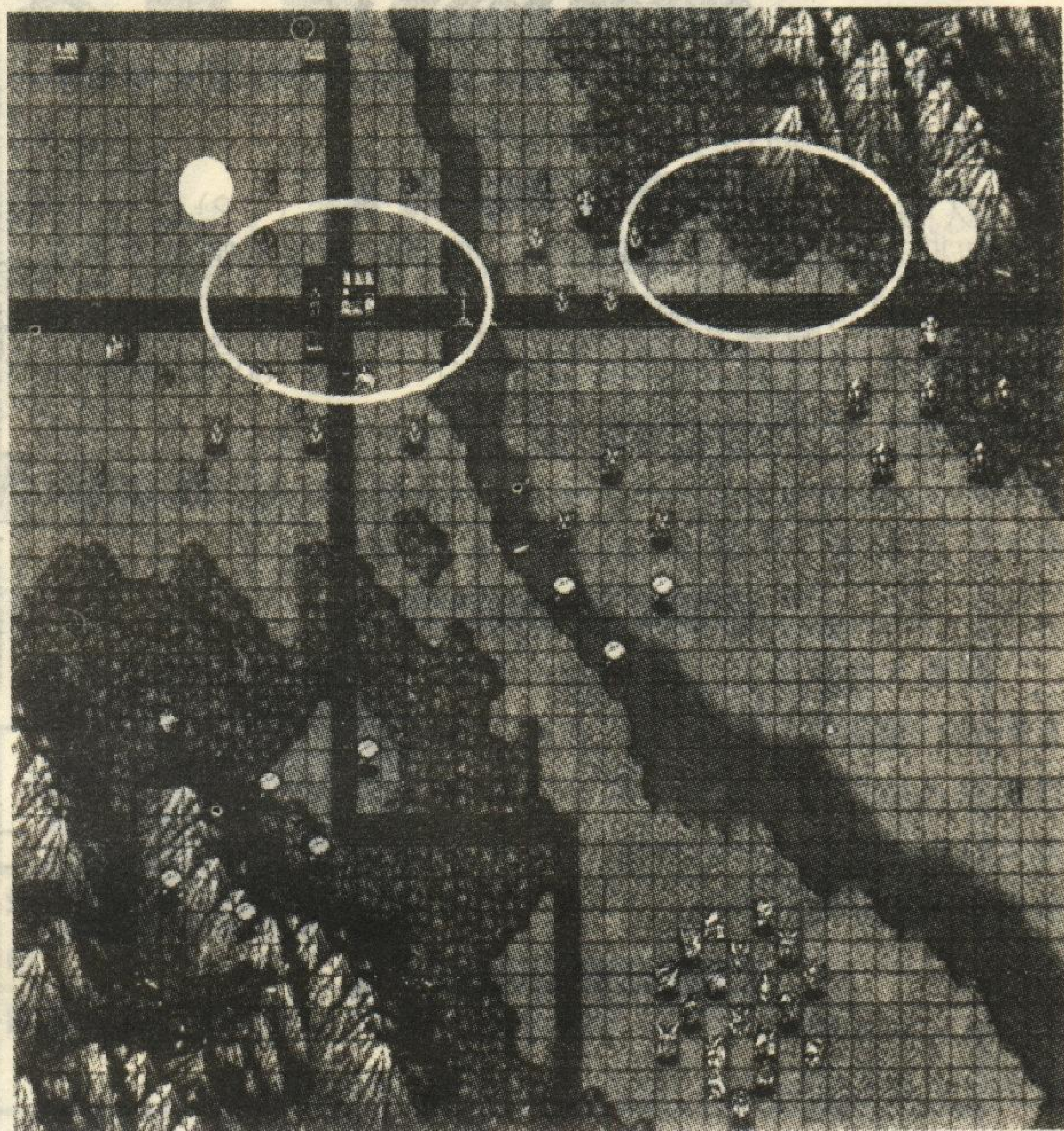
第58话 REAL系、超级系共通

野望の果てに

胜利条件:敌全灭　败北条件:我方全灭

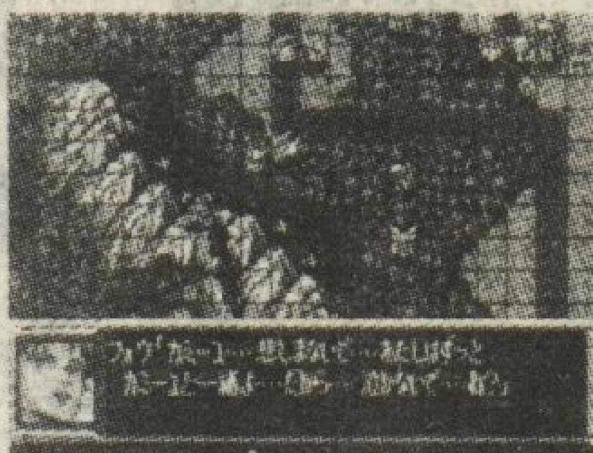
STORY

当朗德·贝尔队与ジャブロー激烈战斗的时候，ジャミトフ趁隙前往ホンコン。他的目的是想借助当地最具实力的人——ウォン的力量，然后将战场转移到宇宙。得到这一情报后，朗德贝尔队暂时放弃与ティターンズ残党的战斗，径直向ホンコン进发，以求能够阻止ジャミトフ的行动。



CHECK POINT 1

如果在第50话“トレーズの救出”时没有得到フォウ的话，那么在本关中フォウ便会架驶サイコガンダム作为敌人登场。其HP=20000,装甲=2850。在这种情况下，如令カミーユ前去击毁サイコガンダム，会发生カミーユ和フォウ的对话，从而对游戏终盘的情节造成影响。



CHECK POINT 2

对于バスク所驾驶的ドゴス・ギア一定要小心，其HP=37000,装甲=3500。如果在作为增援的ジェリド的バウンド・ドック登场之后再将其击毁，那么将会对游戏终盘的情节产生影响。

CHECK POINT 3

当ティターンズ的敌军被消灭了一半以上时，敌方增援便会出现。为首的是ジェリド驾驶的バウンド・ドック和マウアー驾驶的バウンド・ドック，前者HP=15900,装甲=3100;后者HP=10600,装甲=2100。由于此两人均会二次移动,所以战斗中务必小心应付。

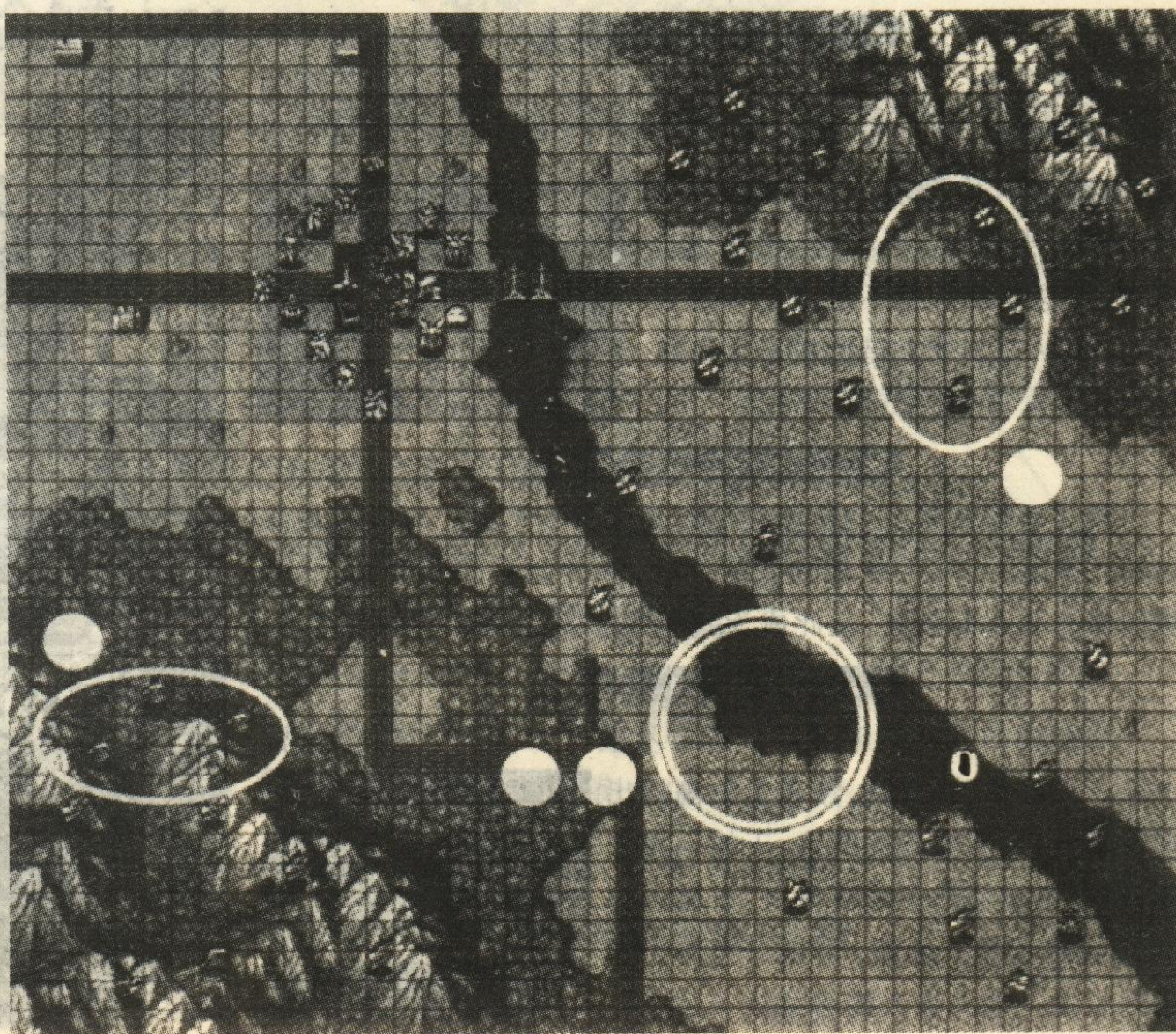
第59话 REAL系和超级系共通

异质なるものへの挽歌

胜利条件:敌全灭　败北条件:我方全灭

STORY

失去了ティターンズ这一靠山的ドレイク仍然野心勃勃,他准备凭借自己的力量去对付朗德·贝尔队并最终取得地上的霸权。他率领ビショット和ショット向ホンコン发起进攻。可是在战斗中,怀有野心的ショット却命令其女友ミュージィ去暗杀ドレイク。

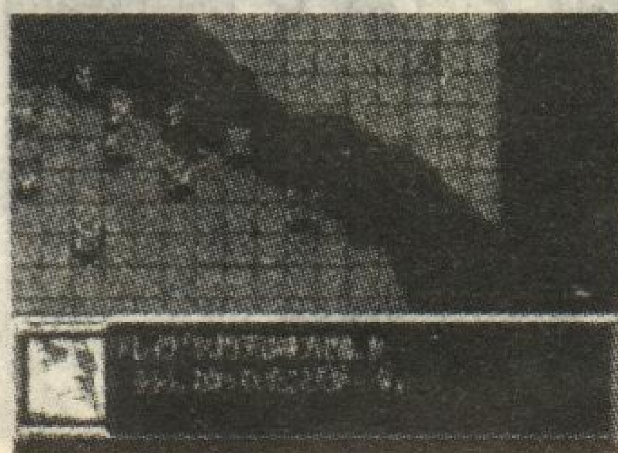


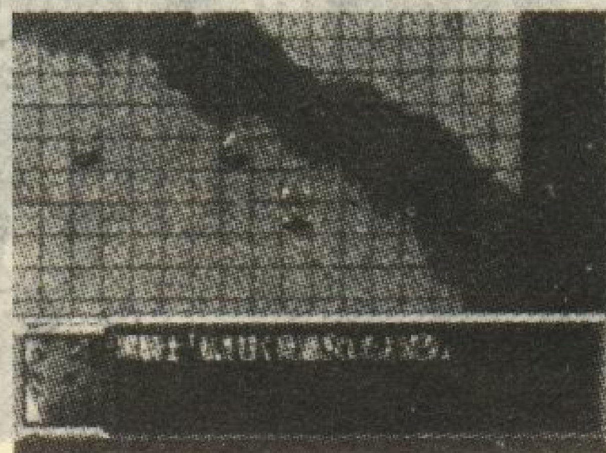
CHECK POINT 1

如果カトル已成为仲间的话,在本关开始之前的情节中会发生ドモン与シンジ的对话。这样,不管玩者是否在战斗前选择シンジ出击,他都会凭借自己的意志决定行动。

CHECK POINT 2

在ミュージィ、ショット、ドレイク3人都生存的情况下,第7回合时会发生ドレイク被暗杀的事件。实际上,这一事件是可以防止的,这主要取决于黑骑士是否仍然生存。如果第7回合黑骑士仍然在战场的话,暗杀事件便不会成功。





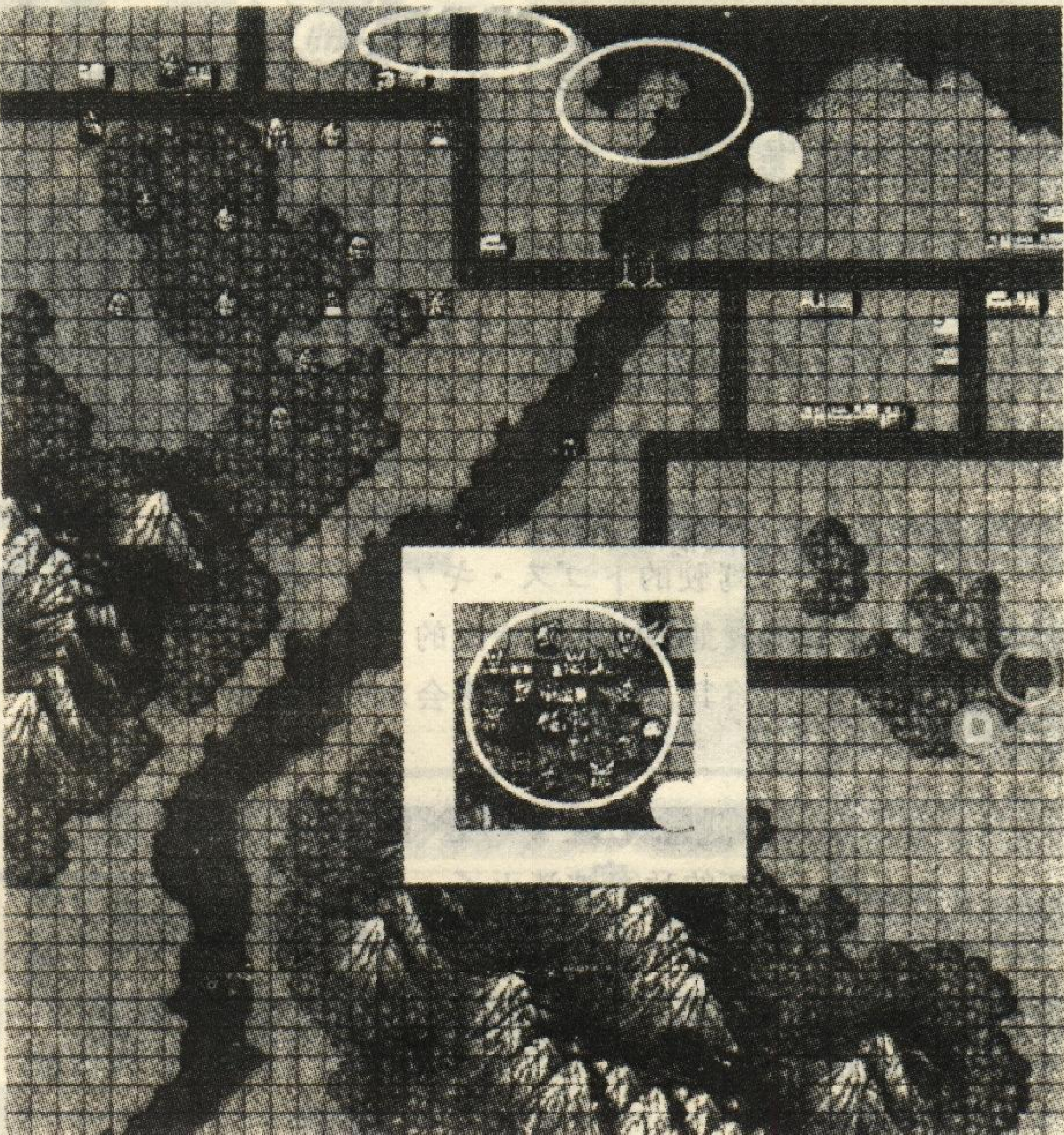
第60话 野望の果てに

REAL 系、超级系共通

胜利条件:发射设施死守/敌全灭
败北条件:敌人侵入设施内部/ネエル・アーガマ被破坏

STORY

保卫地球安全,防止危机发生是连邦的责任,朗德·贝尔队已下定决心与宇宙中的来袭者决一死战。于是,他们来到了ベキン的发射设施处。此时,DC方面的地上部队为了阻止朗德·贝尔队也出现了,一场激烈的战斗在发射设施旁展开。朗德贝尔队今后的进攻路线将在此时决定,是进入宇宙还是留在地上呢?



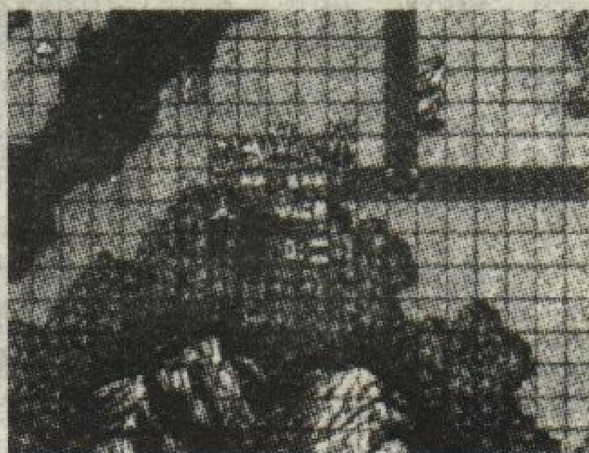
CHECK POINT 1

在第7回合的时候,会让玩者决定选择宇宙篇还是地上篇,选择决定后胜利条件会发生变化。

CHECK POINT 2

初期登场的敌人都不是很强,值得注意的是暗黑大将军(HP=29000,装甲=2800)、グランドガンダム(HP=20000,装甲=2000)、ガンダムヘブンズソード(HP=16000,装甲=1500)。此外,敌方增援分别会在第2回合(バイストンウェル兵和黑骑士,而黑骑士是可巨大化的)以及第4回合(是黑星方面的ブンドル、カットナル、ケルナグール)登场。

CHECK POINT 3



在第6回合敌方行动的时候,黑星方面的三艘战舰会撤退,如果此时敌方机体侵入地图上重点圈出的区域而我方又只有一架机体在内的情况下,便会发生カトル自爆的事件。

CHECK POINT 4

第8回合时,アレンビー会驾驶ノーヘルガンタム登场,别忘了让ドモン前去说得,这会对以后的情节有影响。

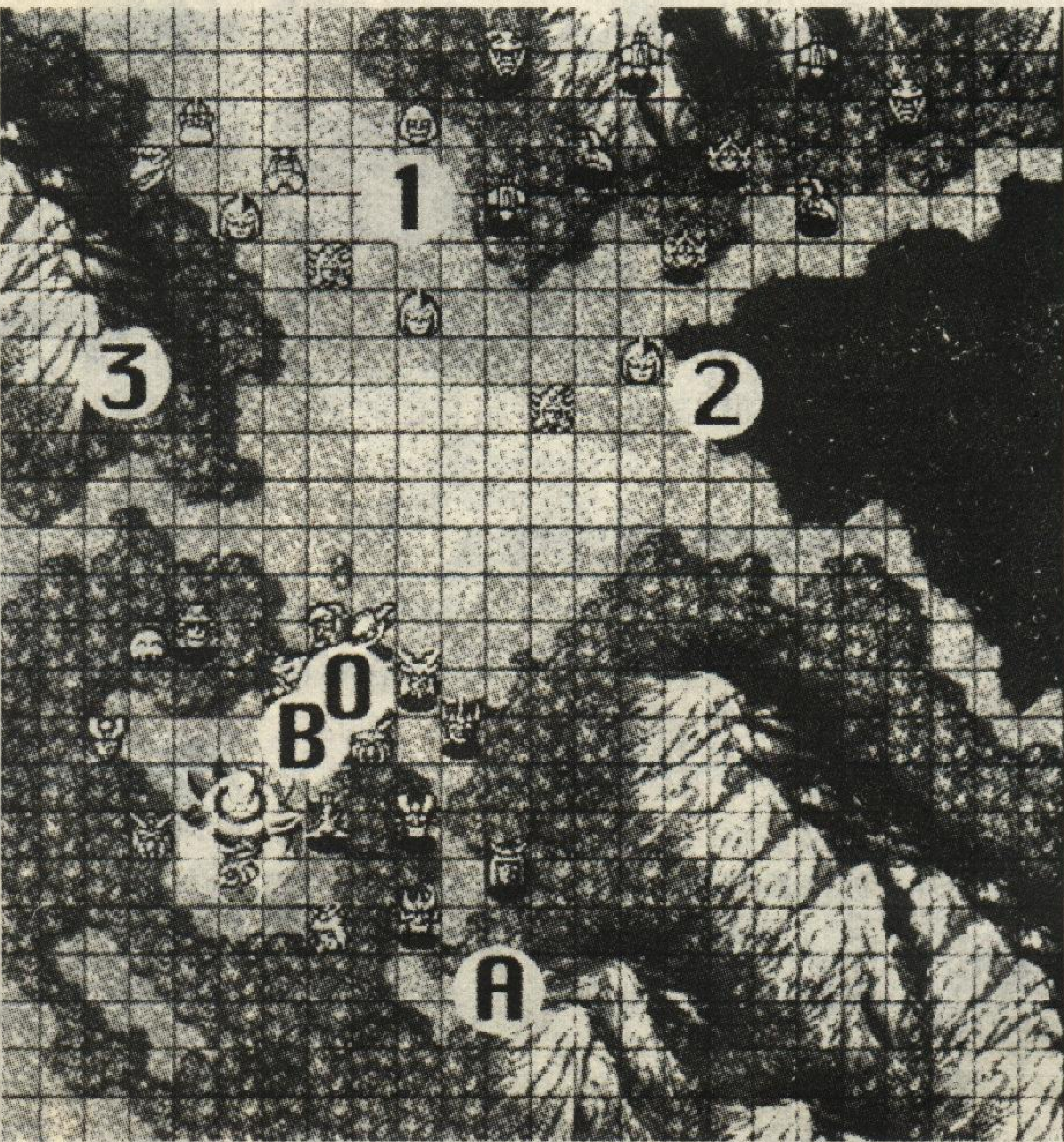
第61话 解かれた封印

REAL 系和超级系共通　地上篇

胜利条件:敌全灭　败北条件:我方全灭

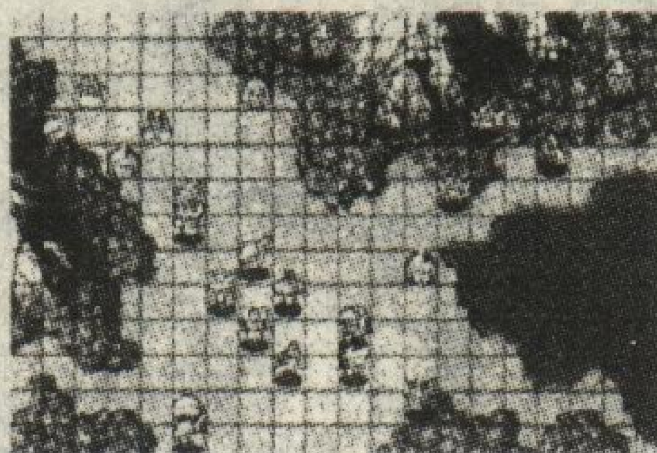
STORY

由于得知早乙女博士的研究所发生了事故,所以战斗后的流龙马等便决定回去看个究竟。来到研究所后,尽管早乙女博士不愿说出真相,但神隼人似乎已对整个事件有所了解。原来旧的盖塔号由于盖塔射线的泄漏而发生了异变,现在的盖塔号究竟变成什么样子了呢?



CHECK POINT 1

敌方是Dr. ヘル、あしゅら男爵和ブロッケン伯爵所率领的机械兽部队,除三位首脑人物的机体HP为32000,较难对付外,其他敌人均不堪一击。当敌军被削减到一半(9机)以下时,增援便会出现,但这些家伙也不过是前来送死而已,让ドモン等人借此机会多练练级吧!



CHECK POINT 2

真・盖塔在本关中初期登场时是无法变形的,也没有最终武器,当Dr. ヘル一伙被彻底消灭后,事件会自动发生,真・盖塔的能力会全面恢复,从此成为我军的主力之一。

CHECK POINT 3

当初期的战斗结束之后,东方不败驾マスター高达出现,ドモン只好单独应战。マスター高达出现3回合后,恶魔高达到来。千钧一发之际,东方不败使出了最终奥义“石破天惊拳”,目睹了这一场面,ドモン也终于领悟到了这一威力强大的必杀技。



第61话 REAL系和超级系共通 宇宙篇

逃亡のソロシップ

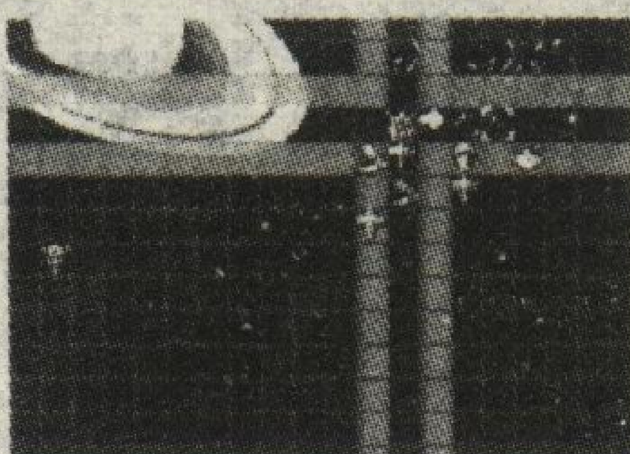
胜利条件:敌全灭　败北条件:我方全灭

STORY

当朗德·贝尔队的一部分同伴飞往宇宙的时候,アムロ感到一种强大的力量正在接近。面对着茫茫宇宙,勇士们今后的去向又将如何呢?与此同时,在土星轨道上ソロシップ正在展开其逃亡之路,由于机械发生了故障,所以他们不得不暂时停留在太阳系。谁知,バッフクラン的追兵已经赶到了!

CHECK POINT 1

起初,敌人用脑波向イデオン攻击,使得コスモ等头部剧痛。这时,イデオン计开始闪光,并自动使出了イデオン剑将敌人击退。攻击之后,イデオン又恢复了正常。第二回合之时,ソロシップ的导航装置已经修好,因此只要将イデオン搭载到ソロシップ便可算过关。但是,如果玩者希望能借此机会对イデオン的性能多加了解的话,便可以多与敌人缠斗几个回合。



CHECK POINT 2



在本关的战斗结束之后,W高达的成员便会相继离开队伍。作为对战力的补充,百式改登场。玩者可让クワトロ换乘该机体,百式则可交由其他人乘座。

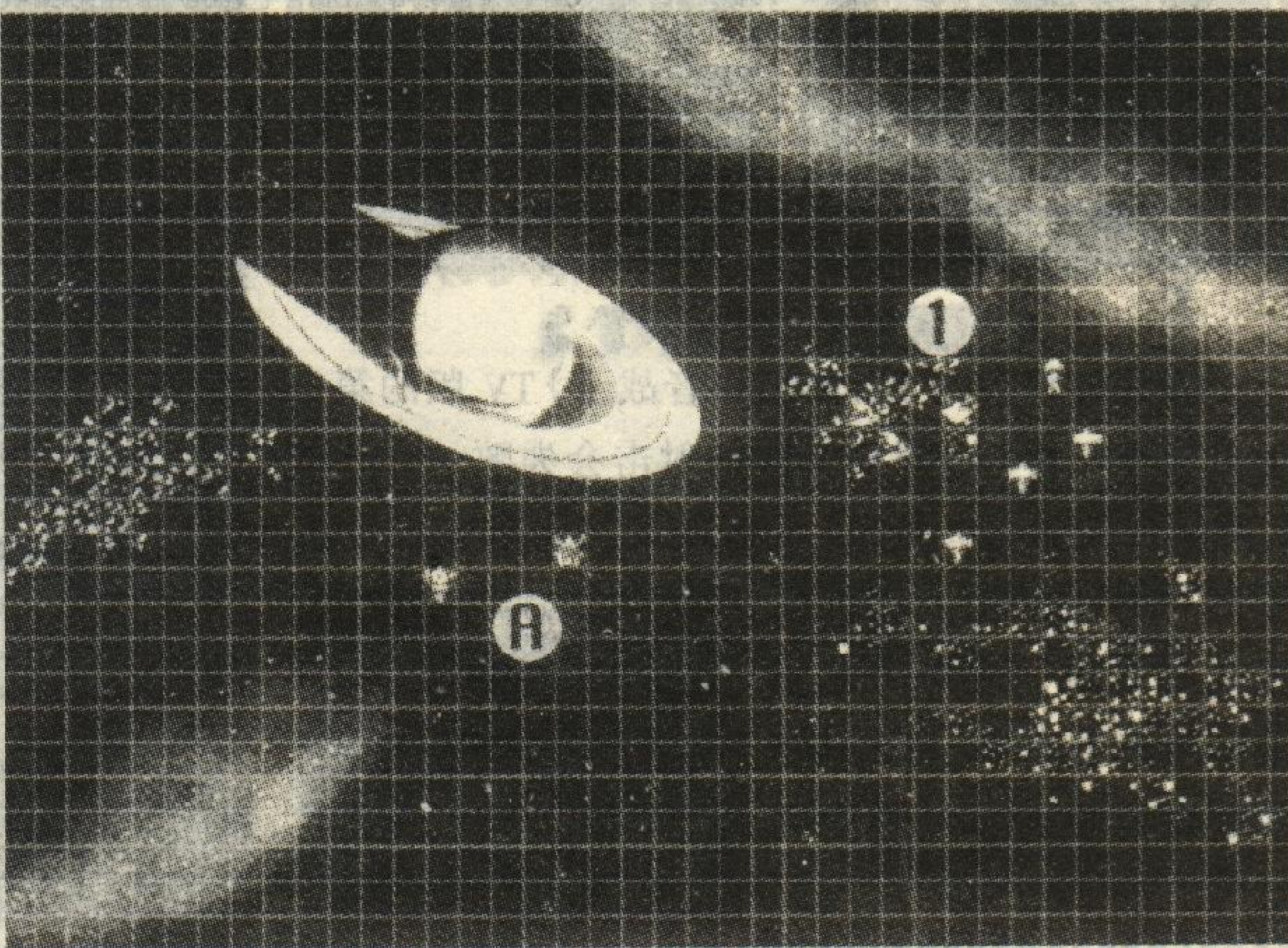


百式改的性能要优于百式,不仅多了强力的远程攻击武器,而且地图兵器也有所增强。所以,对于百式改的改造极为重要。

イデオン秘密公开



只要让イデオン不断防御对方的进攻,便可令イデオン计逐渐升级,当达到③的状态时,便能使用威力为9999、距离无限大的イデオン剑;而达到④的状态时,则能使用イデオン枪(以后才能获得)。而如果继续发展,イデオン便会暴走,它往往会不分敌我向机体最多的地方攻击。



第62话 REAL系和超级系共通 地上篇

决战·第二新东京市(前半)

胜利条件:打倒暗黑大将军　败北条件:我方全灭

STORY

完成了早乙女研究所的战斗之后,在NERV总部所在地——第2新东京市又有新的事件发生。EVA三部机体的装甲等可分别进行改良(如果在这之前已被改至最高,则会浪费这次改造机会),许多有关EVA的事件亦可在这里得知。这时,暗黑大将军率领的敌方部队来到了这里……

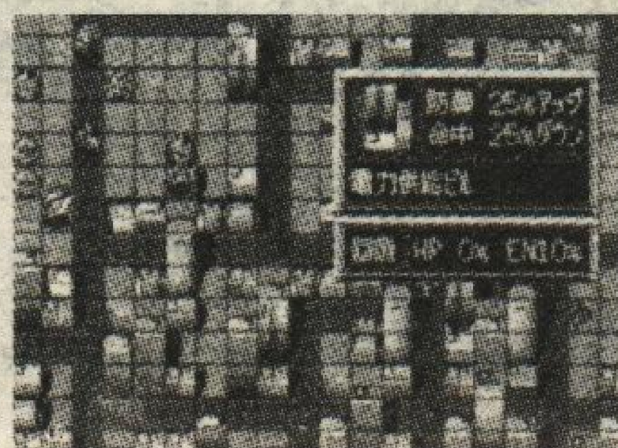
CHECK POINT 1

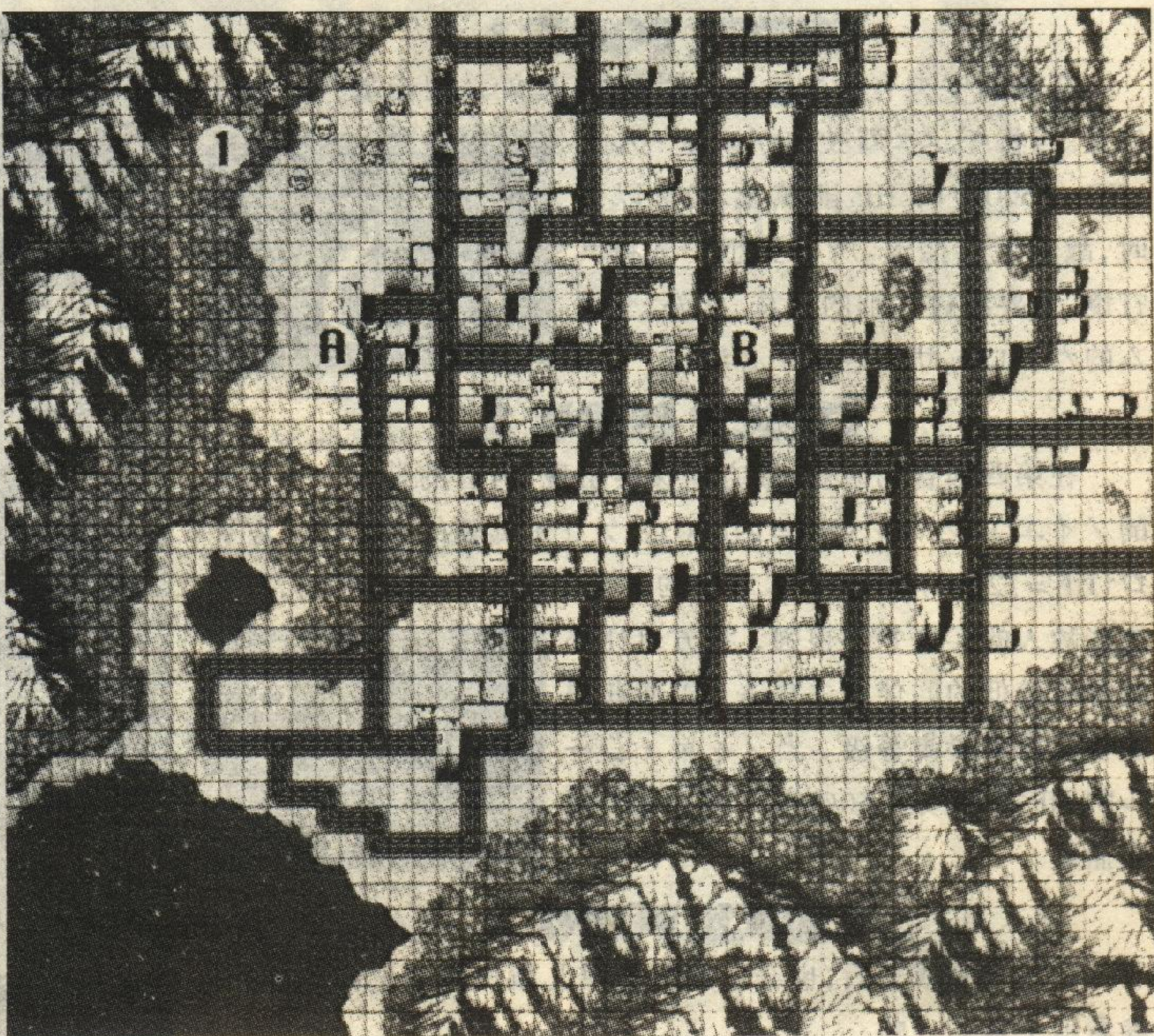
与暗黑大将军的战斗只是本关的前一半,按照胜利条件只要将暗黑大将军打倒便算完成任务。EVA的初号机、2号机和零号机均为地面机体,在对空方面略显簿弱。幸好2号机和零号机有了新增加的兵器“阳电子炮”,所以也可在对空战中发挥威力。暗黑大将军是地面机体,移动速度较慢,所以初期不必担心它的威胁。



CHECK POINT 2

本关有许多供电大楼,因此EVA三架机体均可在切断电缆之后,再到大楼旁接续,这样一来使得它们的机动力大增。当暗黑大将军的HP降20%以下时,第5使徒ラミエル便会登场。第5使徒竟然向暗黑大将军发动进攻,并且一击将其消灭。下面,便会进入第62话的后半部。





第62话 REAL系和超级系共通 地上篇
决战·第二新东京市(后半)

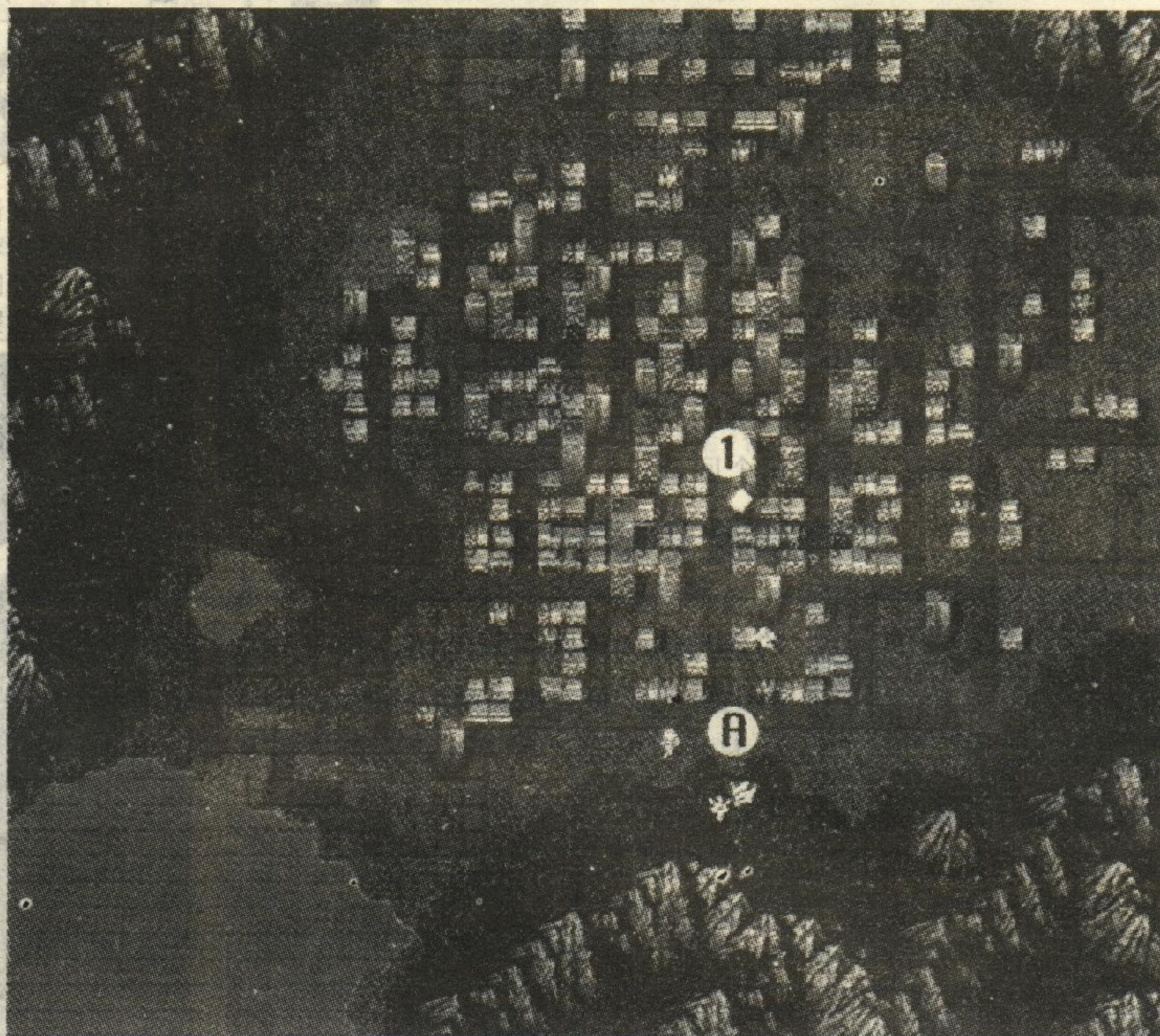
胜利条件:消灭第5使徒　败北条件:我方全灭

STORY

第5使徒将暗黑大将军消灭了,但是由于其AT FIELD非常强大,所以一般的攻击无法奏效,真嗣等人只好先行撤退。在光子力研究所,兜甲儿的铁甲万能侠正面临着改造的最后阶段。NERV总部研制出了对付使徒的有效武器——改造阳电子炮,在与朗德·贝尔队取得联系后,他们将借助母舰的オーラ之力。

CHECK POINT 1

在本关的开始前,会让玩者对兜甲儿的机体作出决定。如果选择第1项则会得到超强的魔神凯撒,但如选择第2项则只会将以前的机体作出一定改进。衡量利弊,当然还是魔神凯撒最有用。



CHECK POINT 2

本话的情节与《新世纪福音战士》TV版的第6话是完全一样的,即第一次的射击会失败,接着第5使徒会发射一次激光,而凌波丽将会拿着盾为真嗣的初号机抵挡。当捱到第4回合时,改造阳电子炮已经充电完毕,再对第5使徒进行攻击,这样便可过关。

第62话 REAL系和超级系共通 宇宙篇
里切りの月面都市

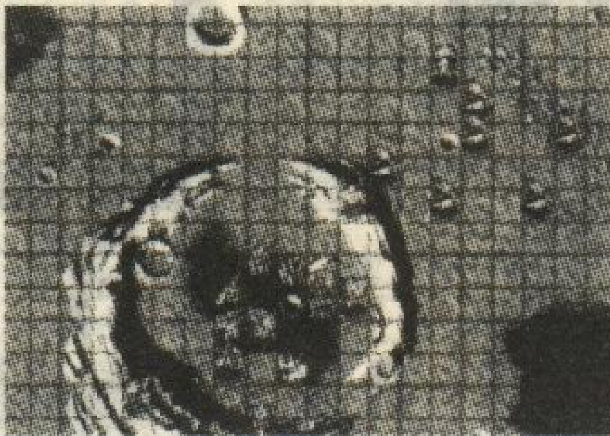
胜利条件:打倒暗黑大将军　败北条件:敌人侵入基地或ソロシップ被破坏

STORY

ソロシップ号来到了月球附近,但是他们一直未能和地球方面取得联系,最后只好直接飞向月面都市,希望能在那里得到帮助。但是当他们到达月面时,却发现这里已和他们所认识的地方完全不同了。经过研究,他们才明白原来是回到了二百年前的地球。朗德·贝尔队终于收到了求救信号,于是也来到这里。

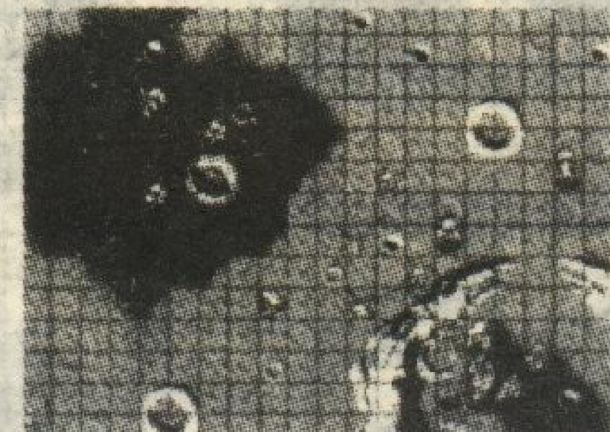
CHECK POINT 1

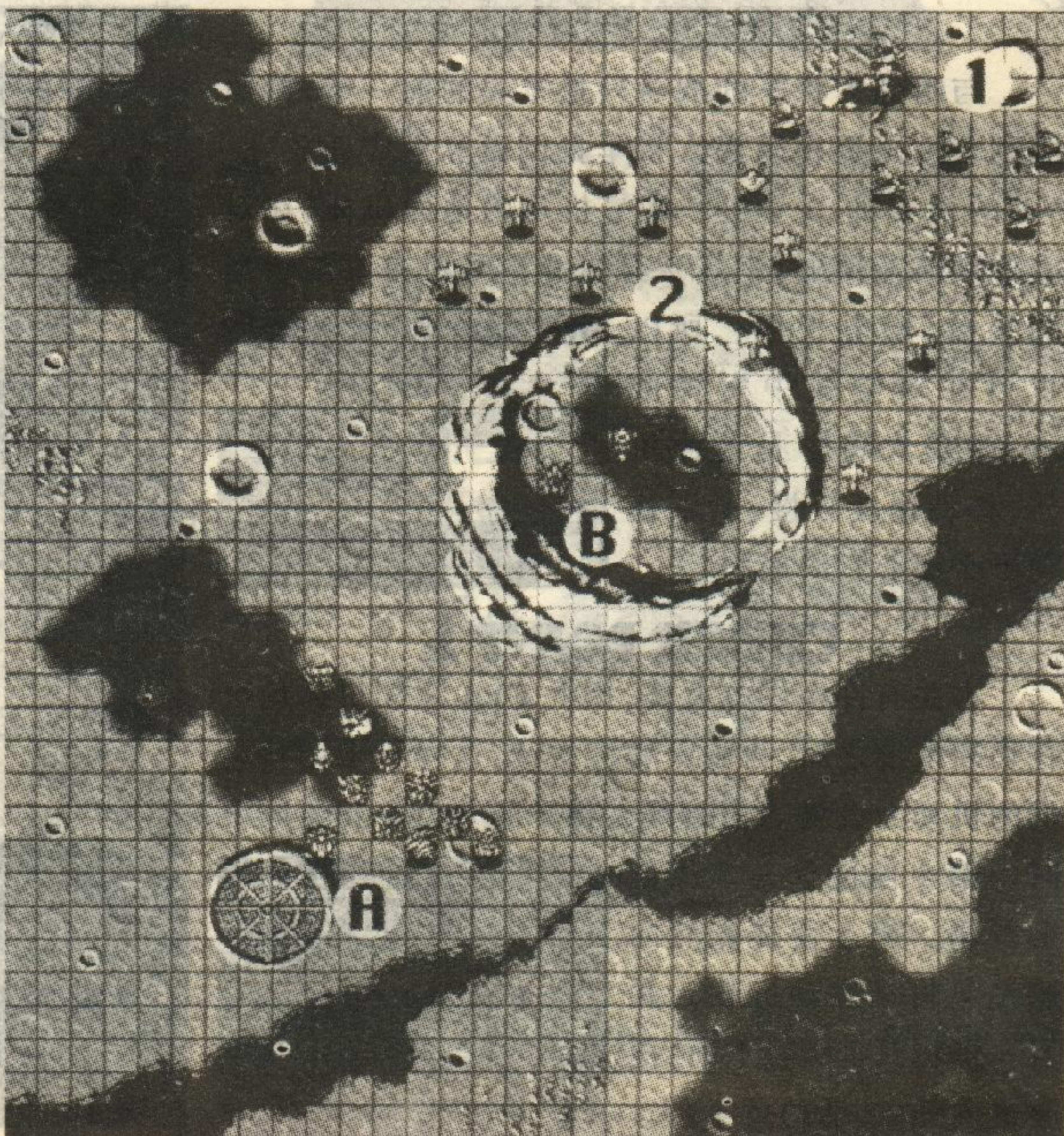
在地图中央有一个巨大的陨石坑,此处是迎击敌人的最好位置。当将ギジェ驾驶的ガンガ·ルブ(HP=16000)的HP削减至50%以下时,敌军便会撤退。所以要想一气将其打倒,便要经过仔细的计算。此外,ダラム的ガブロ·ザン也需小心应付。



CHECK POINT 2

在第四回合的时候,敌方增援会出现。为首的是ガトー驾驶的ノイエ·ジール(HP=21000)、ケリィ驾驶的ヴァル·ヴアロ(HP=12000)、カリウス驾驶的ドライセン(HP=7800),其实这些敌人的实力并不很强,我方可让那些等级较低的同伴前去攻击,以便获得经验值得来提高等级。当ノイエ·ジール的HP被削减至50%以下时,敌军便会撤退。





CHECK POINT 3

在本关完成之后,也会出现对兜甲儿新机体的选择,这时可参看地上篇的攻略。

第63话 REAL系和超级系共通 地上篇

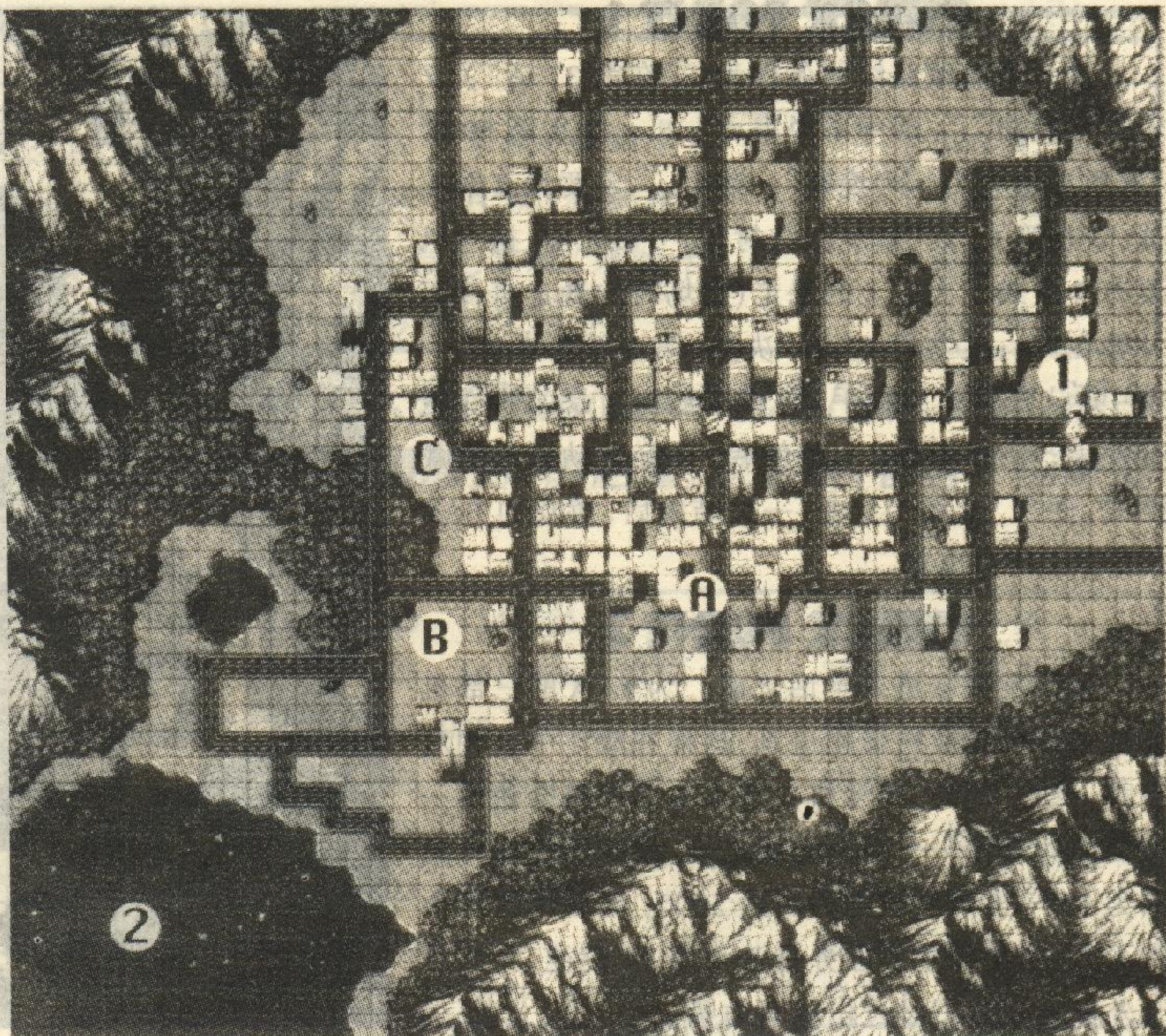
运命を紡ぐ者たち

胜利条件:敌全灭　败北条件:我方全灭

STORY 兜甲儿的新机体魔神凯撒终于诞生,它将在以后的战斗中发挥重要作用。另一方面,NERV这一神秘组织的身份依然很少有人了解,那位碇元渡司令此时似乎又在为着什么特别的目而进行工作。这时,第14使徒已经到来,第2新东京市的战斗又将开始,EVA的少年们将面对怎样的考验呢?

CHECK POINT 1

本关所要面对的敌人分为两部分,一是右方的第14使徒ゼルエル,二是左方的外星人ゲスト军。我军的初期机体除母舰外,只有EVA的三架机体,它们可借助街市的有利地形来与敌人周旋。第二回合时,兜甲儿的魔神皇帝会在敌人外星人军团附近出现。第四回合时,我军主力部队则会到来。注意,只要将セティ的ビュードリファー(HP=50000)或ゼブ的オーグバリュー(HP=52000)的HP削减70%左右,ゲスト军便会撤退。



CHECK POINT 2

只要按照原著的情节,让EVA初号机先被第14使徒ゼルエル打倒,这样初号机便会暴走,它将ゼルエル吃掉,并因此获得了S^2机关。从此以后,初号机便可以像其它的机体一样自由行动,不用再受电缆的限制了。

第63话 REAL系和超级系共通 宇宙篇

无限カイデ传说

胜利条件:敌全灭　败北条件:我方全灭

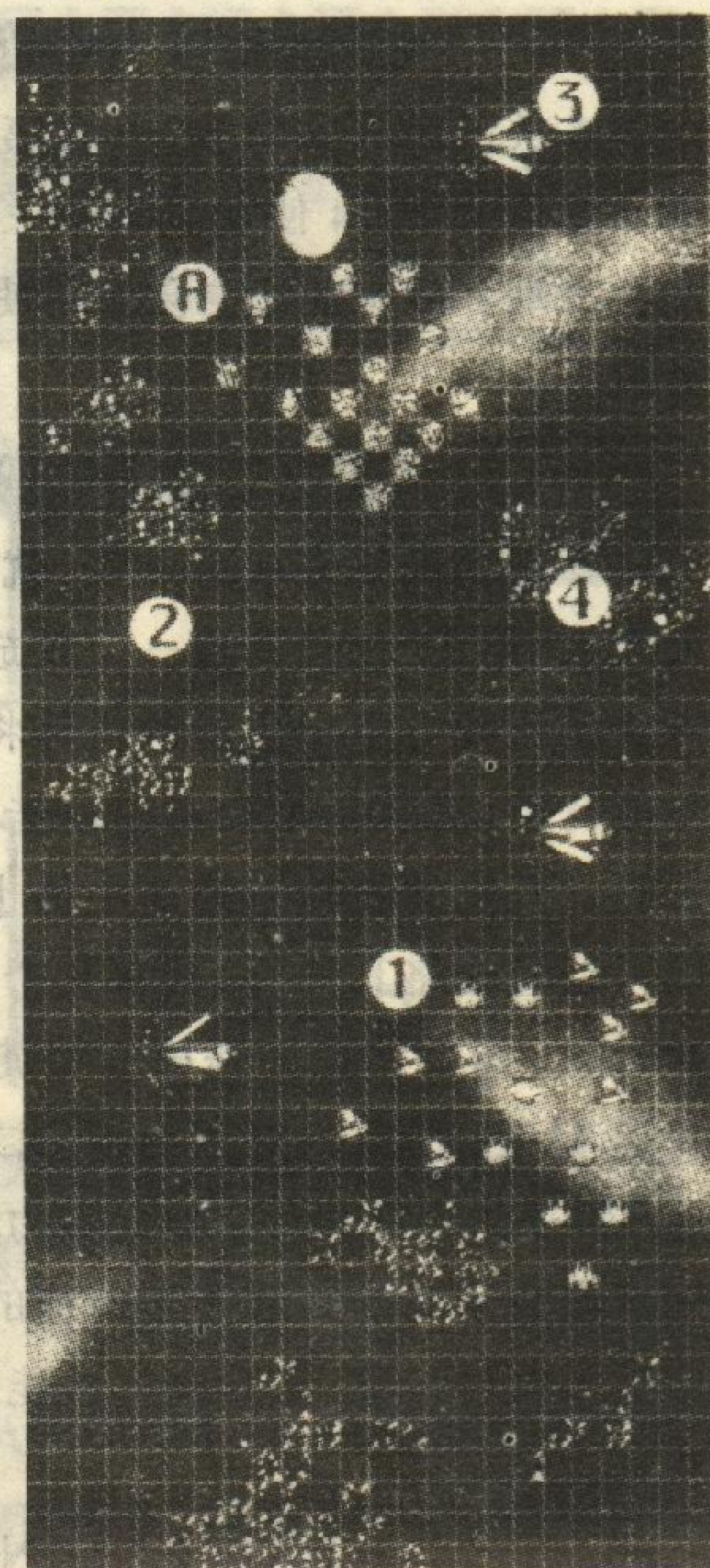
STORY フォウ想起自己原来是一名强化人,所以便决定以后要与カミーユ一同战斗。而ベス等正在讨论关于イデオン的问题,他们认为イデオン的力量是无限的,其来源则取决于某种精神和能量的混合体。但是,究竟为什么会发生时光倒流事件,却仍然不得而知。这时,雷达上又出现了外星人的侵略部队。

CHECK POINT 1

此次面对的敌人是以ハルル的ドロワ・ザン(HP=37000)和ダミド的ジグ・マック(HP=10000)为首的外星人军团,我方拥有地图兵器的机体此时可大派用场。只要让它们消灭一两部敌机,便可有足够的气力,所以想将这些敌人击溃是毫不困难的。







CHECK POINT 2

如果在"トレーズの救出"一关中,フォウ没有被带走(8个回合结束战斗)的话,在本关于第5回合时カミーユ假如仍然生存,那么フォウ便会驾驶ガブスレイ登场(HP=4300)。

CHECK POINT 3

在本关中,ロザミア是可以说得的。条件为:①在与ロザミア交战前一定先将ゲッツ杀死;②要使用カミーユ向ロザミア攻击便会有对话出现;③用カミーユ说得ロザミア(强制失败);④在フォウ仍生存的情况下,再用カミーユ说得ロザミア;⑤过关后,ロザミア便会成为仲间。

第63话 ｲﾑがボクとして生まれた理由

REAL系和超级系共通　隐藏路线

胜利条件:敌全灭　败北条件:我方全灭

STORY

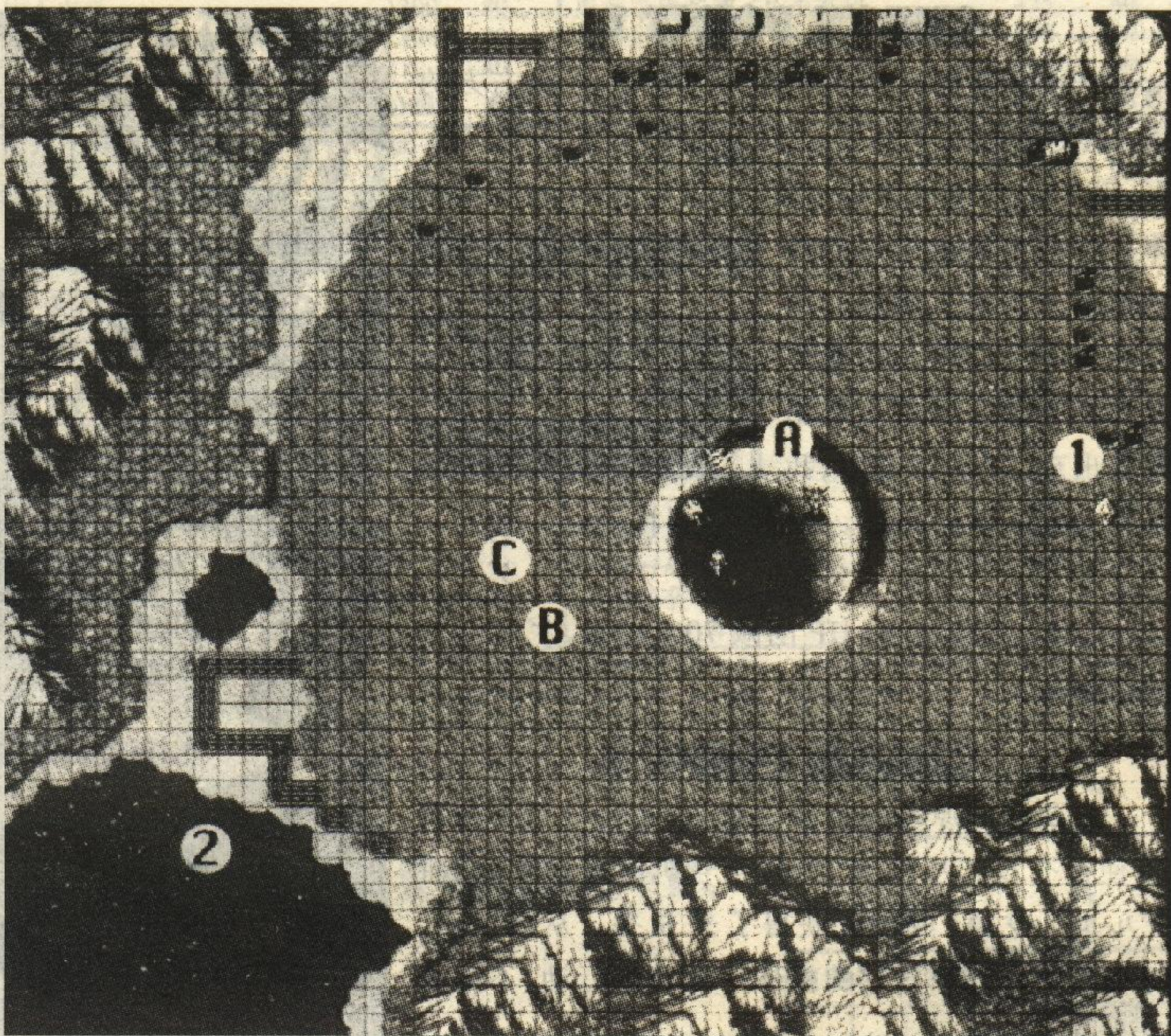
由于上次第2新东京市的战斗，真嗣心中一直存有沉重的负罪感。另一方面，在NERV总部内部，碇司令正在为“人类补完计划”积极准备。此时，加持也来到这里，并对NERV展开调查，他的目的究竟是什么呢？而所谓的“人类补完计划”的真相又是怎样的呢？随着第14使徒的袭来，一切似乎又有了新的变化。

CHECK POINT 1

进入本隐藏路线的条件为：①在第37话“アクシズの攻防”一话中不说得カトル；②在第59话“异质なるものへの挽歌”一话中，一定要派真嗣出战；③在第61话“解かれた封印”一话之前，初号机要有5次或5次以上的暴走（出场时的暴走事件不计算在内）；④在第62话“决战、第2新东京市”一话中，让真嗣作为炮手，这样凌波丽自暴的事件便会发生；⑤在完成以上条件后，便会自动进入隐藏路线，而当“未完のシ者”一关结束后，游戏的BAD ENDING将会出现。

CHECK POINT 2

建议玩者在进入本话之前，为EVA的三部机体装上陆空转换的强化道具，这样在战斗中会相对有利一些。此外，零号机在进入本话后将会获得一种强力的武器——朗基努斯之枪。该武器的气力要求为140，虽然其攻击力高达5000，但使用的机会却不大。本关的主要任务是消灭第14使徒，所以对于外星人军队不必过份耗费力量。



第64话 未完のシ者

REAL系和超级系共通　隐藏路线

胜利条件:敌全灭　败北条件:我方全灭

STORY

长久以来的战斗已令朗德·贝尔队十分疲劳，围绕着一次一次的成功与失败，众人争论不休。这个时候，众人听说EVA新的驾驶员即将到来。当这个名叫渚薰的少年出现在大家面前时，谁也没有意识到他真正的身份竟然也是使徒。加持发现“人类补完计划”的目的竟然是要将第1使徒亚当还原……

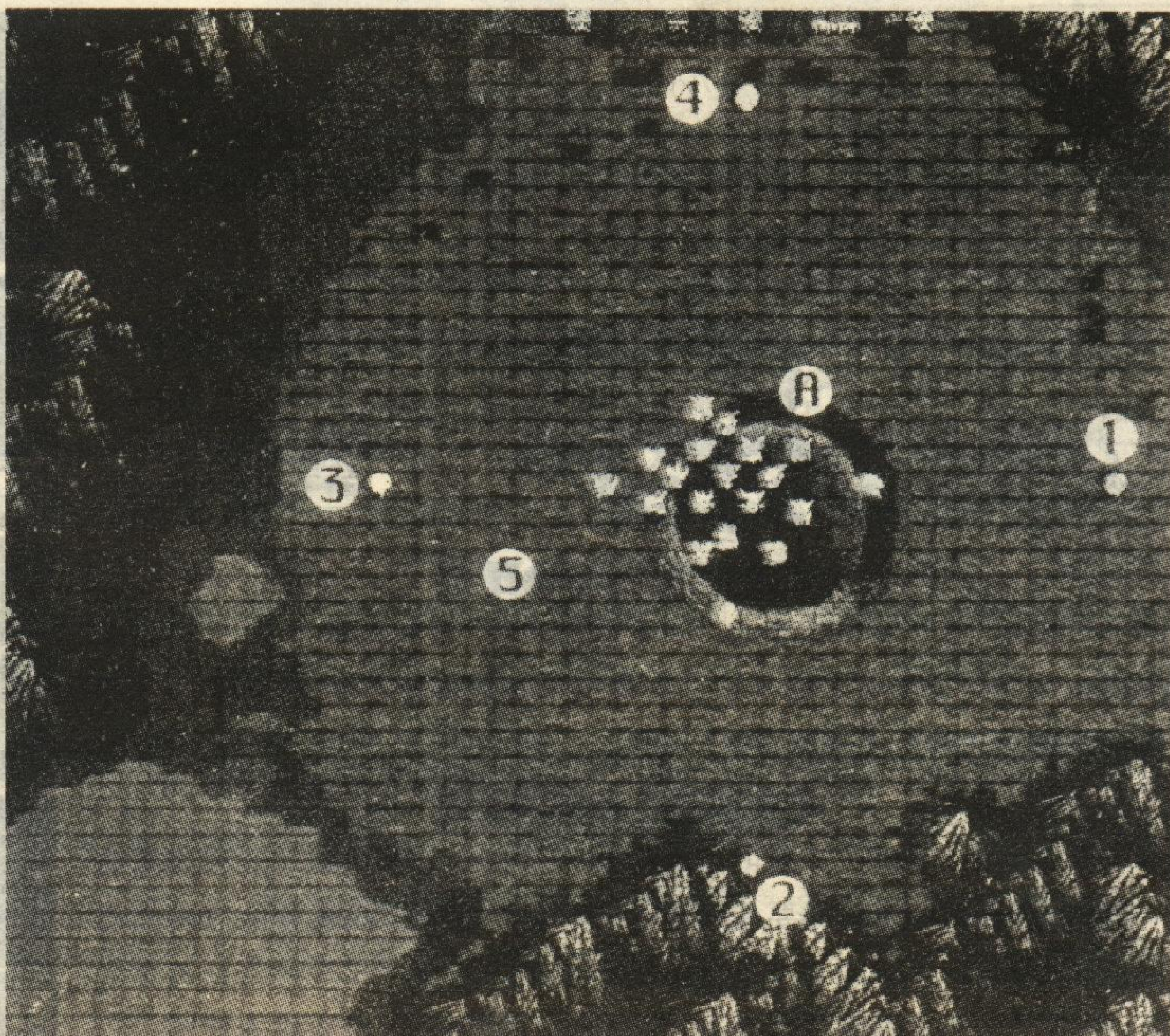
CHECK POINT 1

本关的敌人非常少，只有第3使徒、第4使徒、第5使徒和第14使徒。当第三回合时EVA3号机便会出现，而且渚薰也会恢复使徒的本来身份，成为敌人。

CHECK POINT 2

要想完美的完成这一关，就需要按照顺序来消灭敌人。第17使徒渚薰一定要放在最后消灭才行，方法是让我方空中飞行的机体将其围住，使其一时不能行动（渚薰是不会对空攻击的），然后再集中力量对付其它的使徒。第3使徒也不会对空攻击，所以可以轻松将其消灭。其它几个使徒也是比较容易对付的，需要注意的是第5使徒，因为其攻击范围长达11格，所以最好派出拥有二次移动能力及“加速”精神指令的机体，配合强力的攻击将其迅速消灭。完成了对初期的4名使徒的战斗后，便可以回过头来对付渚薰，将其打倒便能通过本关。于是，游戏将会强制终了。

~ BAD ENDING ~



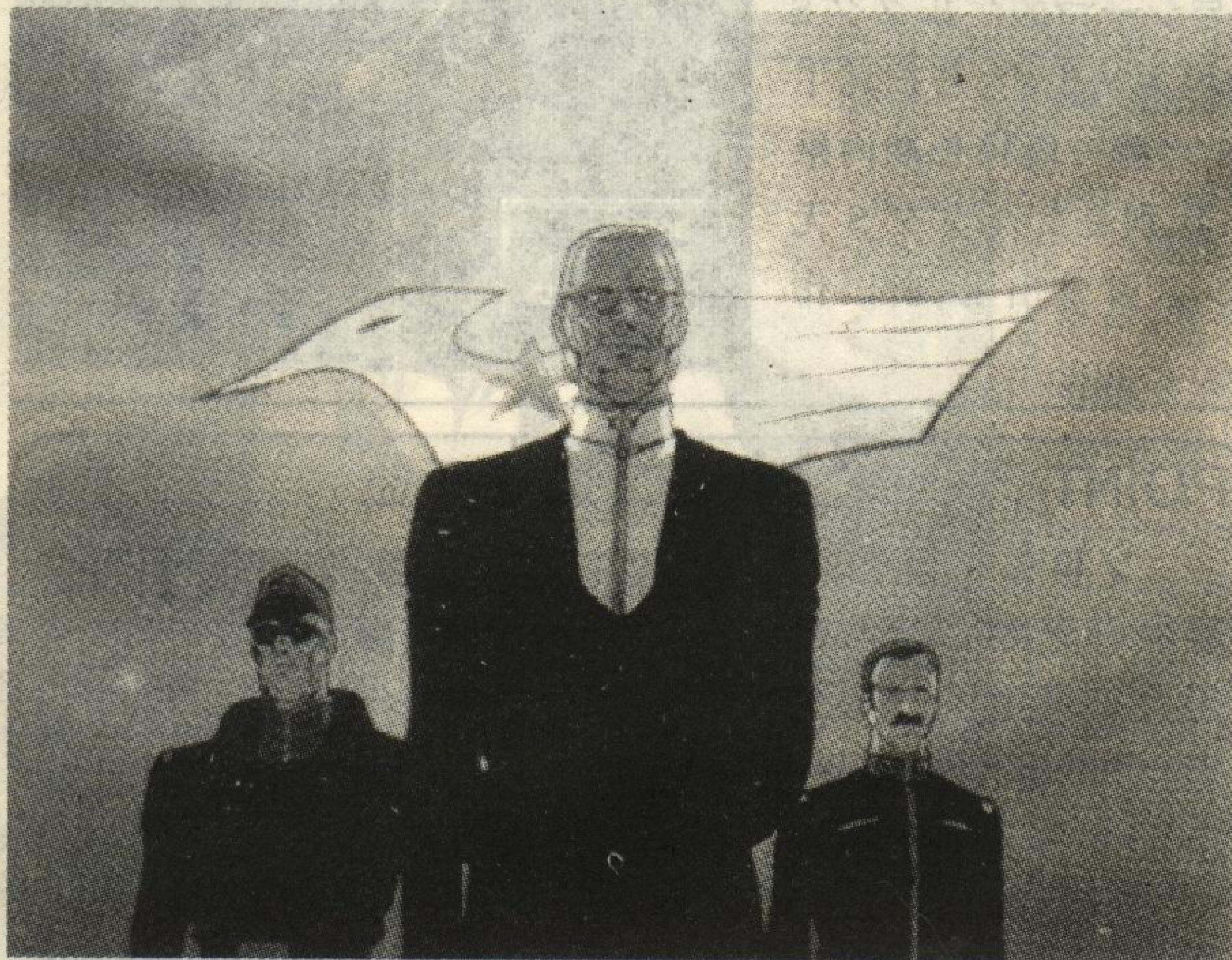
機動戦士ガンダム
ギレンの野望

机动战士高达～基伦的野望

责编:DRAGON

机种:SS　厂商:BANDAI
类型:SLG　媒体:CD－ROM

彻底解析补充～第三势力诞生及胜利之道



提坦斯 TITANS

在ジャミトフ率领下的ティターンズ是阻止了卫星坠落的组织,为了代替无能的联邦阻止ジオン的野心而出现。人材不足但情报及技术力足可以弥补这一点。值得一提的是,通过情报部门的努力,是可以得到基恩军的技术等级。

产生条件

强化人间开发的提议隐藏着ジャミトフ的野心



为进攻宇宙要塞,而必须进行的开发,于此一定要赞同开发提案才行。



ジャミトフ本人提出使用G3(生物武器)对敌人进行突袭的作战提案。



联邦侧进行的强化人间开发计划终于有所结果,著名的强化人间出现了。

●ソーラーシステム被开发

占领オデッサ后,技术力只要在12以上便会被提出,这对于到第2次ブリティッシュ作战为止的开发是必不可少的。

●NT研究机关的设立

占领リロモン或第60回合时会由ジャミトフ提出。

●许可对サイド6进行攻击

决定NT研究计划的话,2回合后向サイド6进行攻击的提议会由ジャミトフ提出。

●许可进行强化人的研究

向サイド6攻击第4回合后,ジャミトフ请求允许进行强化人的研究,选择YES。

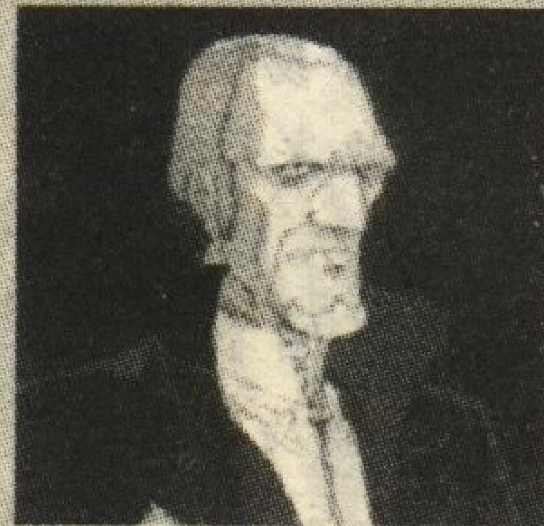
●拒绝来自ジオン本国的和平交涉

占领アバオア・ク后发生,拒绝的话将会使战争的恶梦延续下去……

要注意

若新吉恩(ネオ・ジオン)势力崛起,ティターンズ便不会出现。为此在攻略中要设法令ガルマ不被杀死,或将シャア与ララァ杀掉。

ティターンズ所属人物



ジャミトフ・ハイマン(加米托夫・海曼)

ティターンズ的总大将,以"令地球新生"为号召组成名为ティターンズ的精英军事组织。

死ぬまでに　地球圏に対して必須のことをやってみせなくてはならんのだ！



バスク・オム(巴斯克・奥姆)

追随ジャミトフ的军官,曾被ジオン公国捕虏,在刑讯中基本丧失视力因而佩带电子眼镜的优秀指挥官。

敵を黙って見過ごしたとなれば
私のジャミトフへの立場がなくなる！



ジャマイカン・ダニンガン(加马依肯・达宁甘)

保守顽固的权威主义者,作为指挥官能力出色,但在众多军官中是属于人望低下的一员。

なにい！　私に盾突くつもりか？
笑わせるわ！



シーマ・ガラハウ(希玛・格拉赫)

在ティターンズ要人中为数不多的能作为MS机师的军官。作为指挥官能力也非常优秀的人物。

ゴミが　さかしいねぇ
そんなに死にたいのかい？



プロト・ゼロ(试验型・ZERO)

在ジャミトフ提议下进行研究而产生的强化人,ティターンズ最强的机师,当然也会拥有最强的机体。

そ、空を落とす奴は　僕が抹殺する！

エルラン(艾尔朗)

在军中军衔很高但实际能力低下的人物。



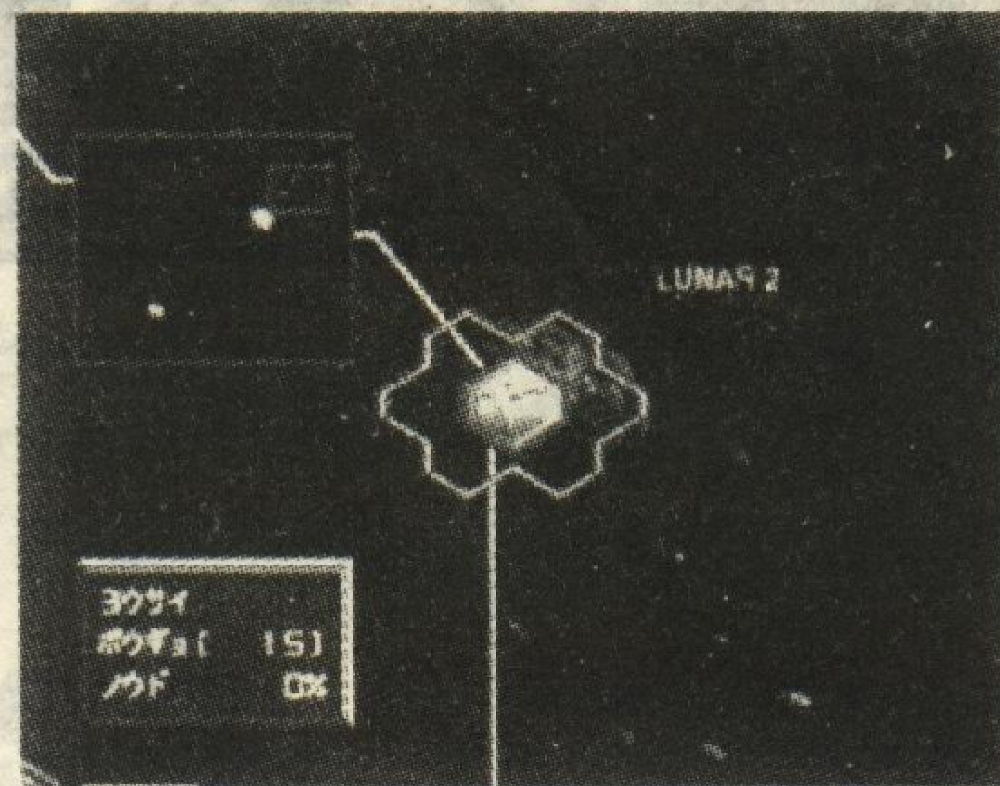
グリーン・ワイアット(古林・威亚特)

与エルラン一样是领着高薪但起不了任何作用的军官。

速攻 ティターンズ模式攻略

ジャミトフ准将在ルナ2打起反对联邦军的大旗

ティターンズ最大的难点便是人才不足,本来人手就不多,加上两位大将エルラン与ワィアット更是除了碍事什么都做不了。一旦指挥范围重叠,官职低的バスク和シーマ的指挥效果便全被这两人抵消。所以将两人解职而利用其配下的战舰是较有效率的方法。但如果バスタ及シーマ不在,他们的指挥范围广这一点也不是全无价值,只要部队单位在指挥范围内,指挥修正效果虽低也总比没有修正要强。另外注意一下初期配置,可看到ゼロ的G-TITANS与シーマ的ゲルググS两机种,这两种均无法生产,若损坏了便只得让他们在之后一段较长期内乘坐差劲的机体,特别是ゲルググS无法由ディターンズ开发出来,所以作战时一定小心。



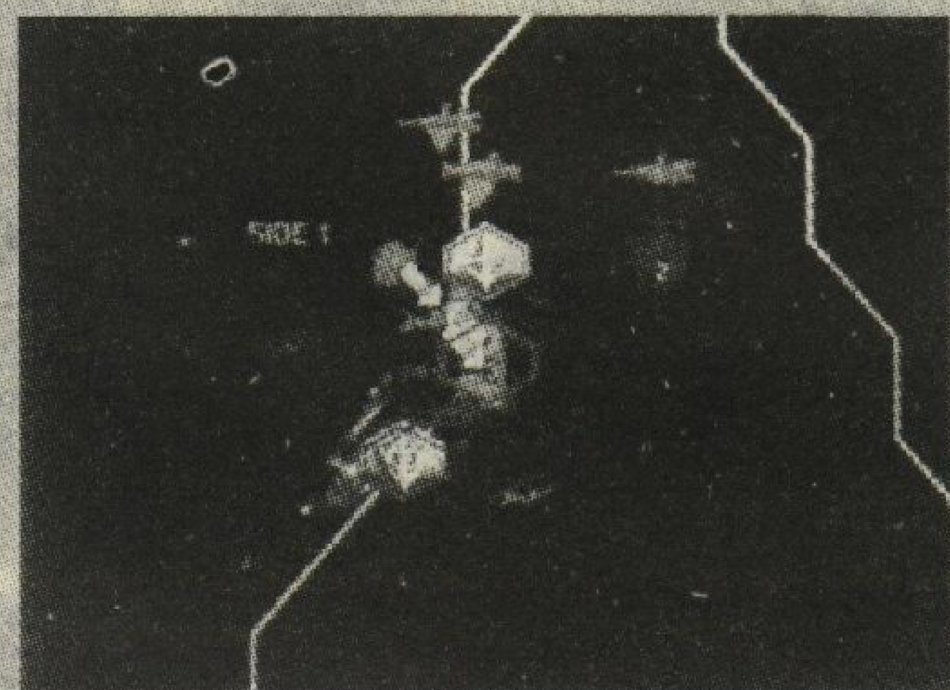
准备完毕便突袭联邦根据地



ティターズ举兵的ルナ2处于易受攻击的位置,因此先尽快消灭附近的敌人以争取时间,而后开始不惜成本地投入资金及资源进行开发和生产,由此开始向地球降下的作战。

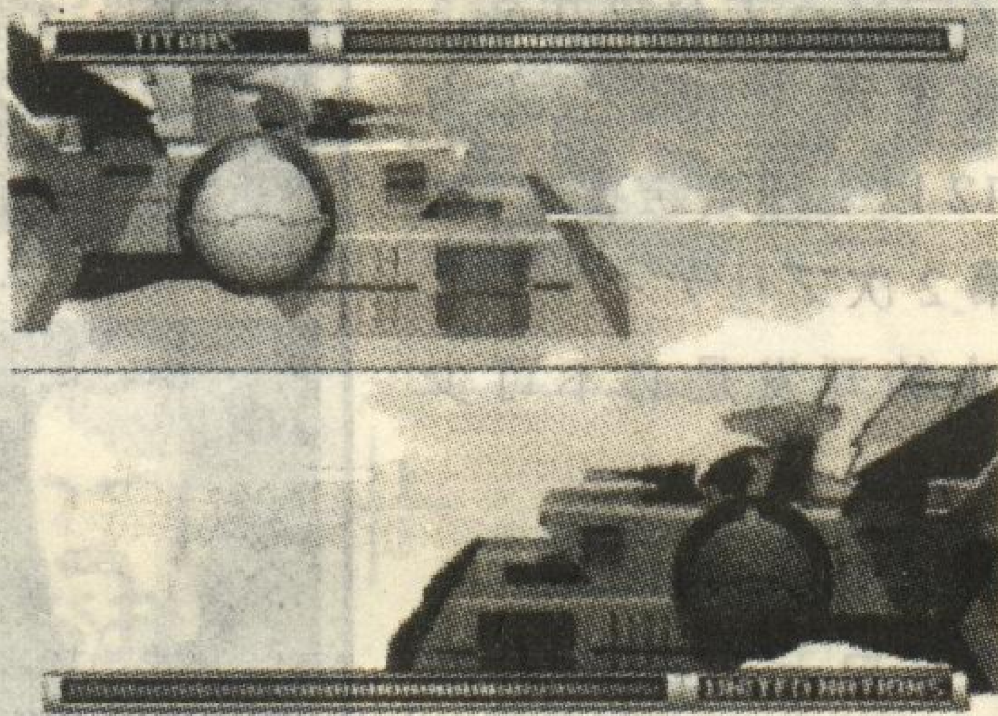
POINT 向ソロモン进攻无益

ソロモン一直是兵家争夺之地,但也正因如此,若也想对其染指,必然遭到来自基恩公国与联邦的同时攻击,而容易演变成消耗资源的持久战,在目前这样做尚不是时候。



在ジャブロ要让ペガサス级战舰参战才易获胜

若想在ジャブロー能较安定地完成降下作战,在此前完成ペガサス级战舰的开发及生产可以说是重要的条件,大体上第24回合结束开发的话,再完成制造应当可以于第28至30回合开始降下行动。只要有ペガサズ舰将MS送到基地附近,即便MS不是水陆两用也可以利用各处的入口而获得胜利,所以ペガサス级战舰的出现是本次作战的最主要条件。

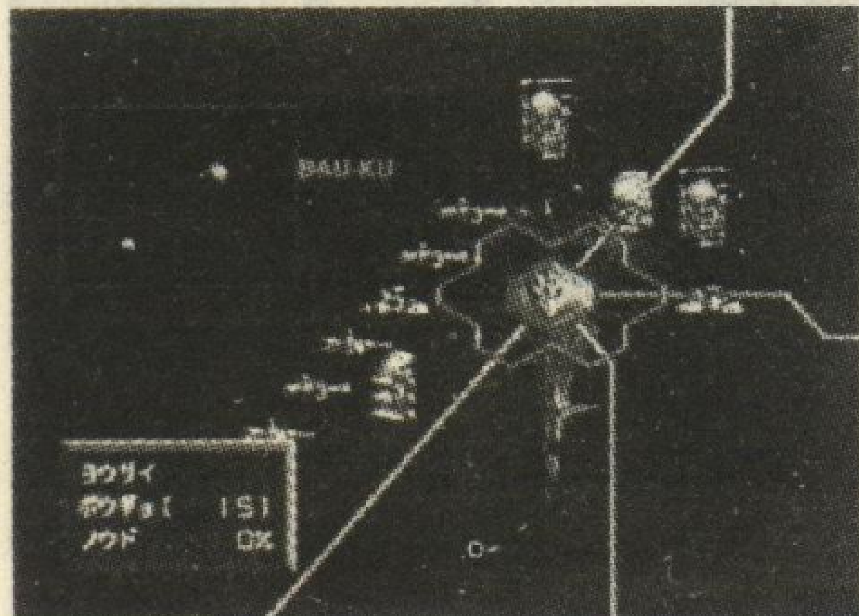


成功的报告
サイド3压制

報告します 連邦の本拠地「ジャブロー」の制圧に成功しました 連邦は滅亡です

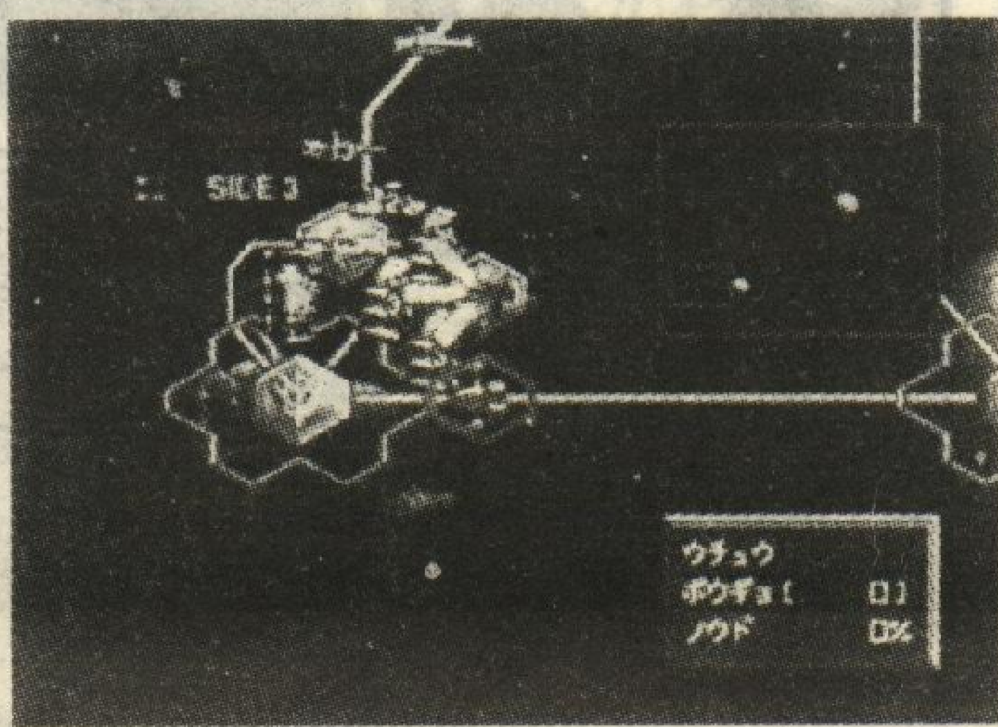
将ア・バオア・クー牵制住也是要点

占领ジャブロ后便要夺取ソロモン3,之后将降下部队送往ソロモン,同时在此生产舰船,集合兵力后就要开始进攻サイド3,但路上还有ア・バオア・ク要塞怎么对付呢?只要派一个部队去不断地入侵、脱出、再入侵……敌部队便无暇出来对你的本队拦截,这样就可以用极少的兵力去牵制能够左右战局发展的对方主力。



●攻击要集中于一点●

因为没有补给,在ア・バオア・ク便不能浪费一点物资。为此战斗中也要极力避免消耗战,攻击时一定要尽量集中对一支敌人部队,各个击破,将物资的消耗抑制在最低限度。



生产部队单位的要点

这是对生产部队单位的操作提出的一些建议,可以说是在战争中能够轻易获得强大战斗力的最简便方法。

首先开发出GM・L・A(**ジムライトアーマ**)后,便可以大量生产这种移动力高的机体,建议在战斗时可以利用此机体强大的移动力用于围攻对手会很有利(这种'围而歼之'的战术也不能经常使用,毕竟GM・L・A此机体比战斗机要贵许多)。

另外MS技术等级若能达到9,可开发**ドム**的话对**ジャブロ**攻击就会很轻松了。而基本技术级达到9时的**ペガザス**战舰也是十分重要的,为此要准备大量资金。

テイターズ专用机

应当是"Z高达"故事中的ガンダムMKⅡ类型的机体,但首先技术力必须达到相当的水平才会制造出来,而且也需要特殊事件发生后才可生产,可是一旦可以生产,其各方面的能力均属于最高水平。





正統基恩 LEGITIMATE ZION

由キシリア・ザビ率领的正统ジオン军是她为与兄长ギレン的独裁暴政对抗而建立的组织。但基本信念与ジオン相同是同地球联邦对应的。

值得一提的是以シャア为首的NEW TYPE(ニュータイプ)部队的存在,其强大战斗力可以创下一般战队无法取得的战绩。另外还有许多对キシリア绝对忠诚的以マ・クベ为首的精锐公国军人追随。

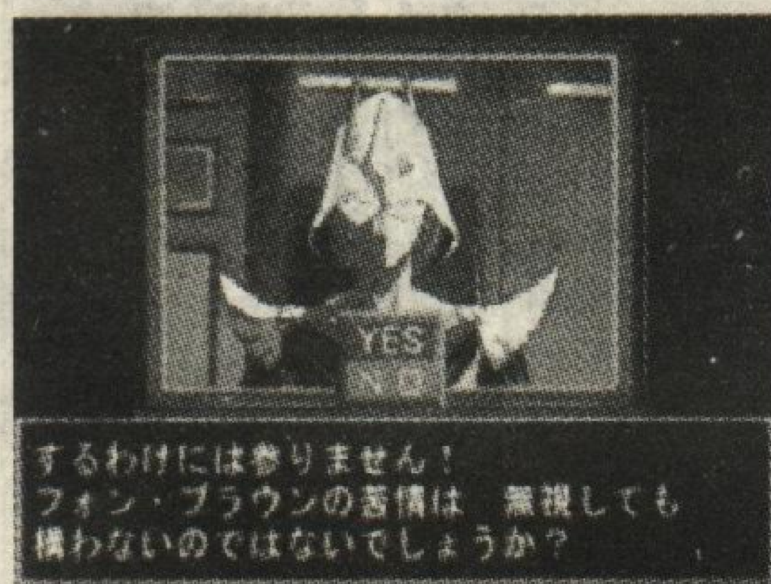
据点设在与ジオン本土相邻的グラナダ,因此很容易便进入与ジオン公国的决战……

产生条件

杀害父王的人即便是总帅也不可原谅

●提高キシリア的叛意(至7或以上)

拒绝设立潜水舰队、对ランバ・ラル的ドム补给、接受フォン・ブラウン市的抗议、任命マ・クベ为司令官而在核使用之后罢免,对キシリア态度苟酷。







●ガルマ・ザビ阵亡

在V作战的情节派遣シャア担任补给及辅助会使ガルマ阵亡。

●ソーラレイ被开发及制造

基本技术等级为10以上便会被提出。

●杀死デギン公王

对デギン使用ソーラ・レイ。

●逮捕キシリア

对于デギン公王之死キシリア提出疑问,这时强硬地将其逮捕。

要注意

若新基恩(ネオ・ジオン)出现,正统ジオン便无法诞生,为此要注意别让シャア的叛意上升,这样才能使得新基恩完整诞生。

ニュータイプ部队诞生

シャア率领的NEW TYPE部队中,シャリア及マリオン在最初是没有显现NEW TYPE能力的,为此尽早将两人送上前线让其觉醒。





正统ジオン所属人物



キシリア・ザビ(姬西莉亚・扎比)

正统ジオン的大将、サビ家长女与兄长ギレン一样是有谋略的人,被派往グラナダ,就此举旗独立。

男子の面子 軍の権威! それが
傷つけられても 勝利すればよろしい!



マ・クベ(马・克柏)

キシリア直属之部下,擅长策谋。为达到目的可以不择手段,是属于军师一类的角色,与シャア不合。

私の邪魔をした
報いを受けてもらわねばならん!



トワニング(多瓦宁)

キシリア忠心的副官,最善于保存己方实力,并不是一个热血的战士,但热爱ジオン公国。

救国の志だけは 負けないつもりだ!



ガイア(盖亚)

与オルテガ、マッシュ组成黑色三连星的领导者。曾在ルウム战役擒住レビル将军的人物。

あーっ うるさいハエめっ!

















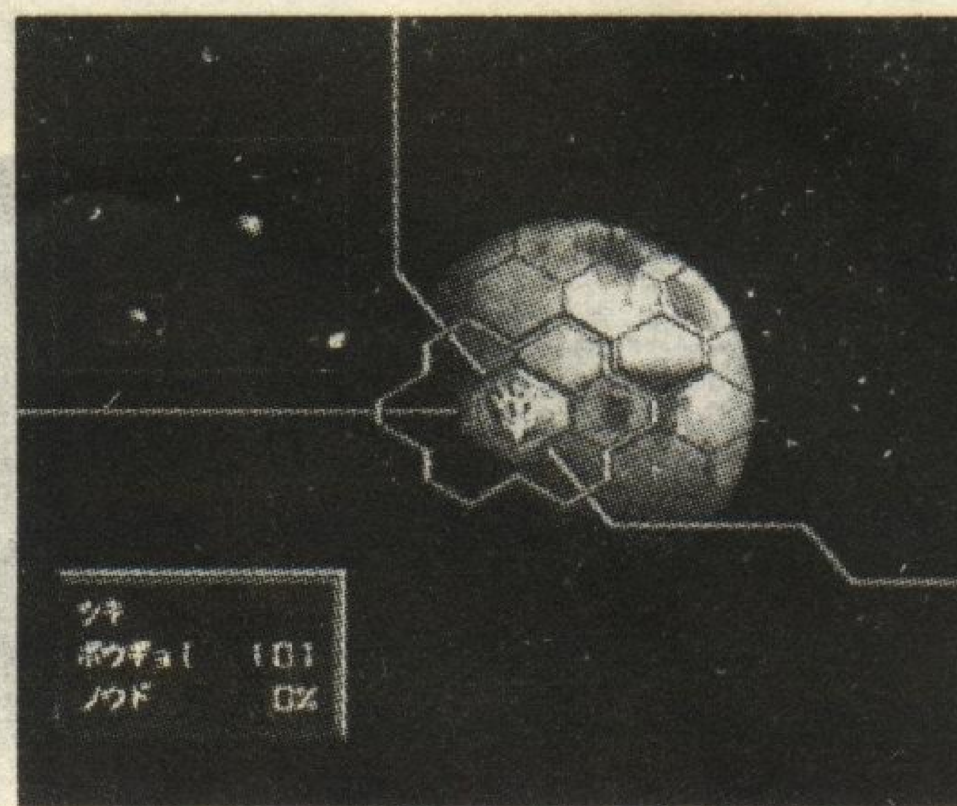
速攻 正统ジオン模式 攻略

到达グラナダ、キシリア举兵

グラナダ位于与ジオン本土的サイド相近的地方，也就是说正统ジオン与ギレン的ジオン互相都可以攻击敌人的本阵，处于一触即发的紧张状态。但在初期仍只是限于小规模的领土争夺而已。

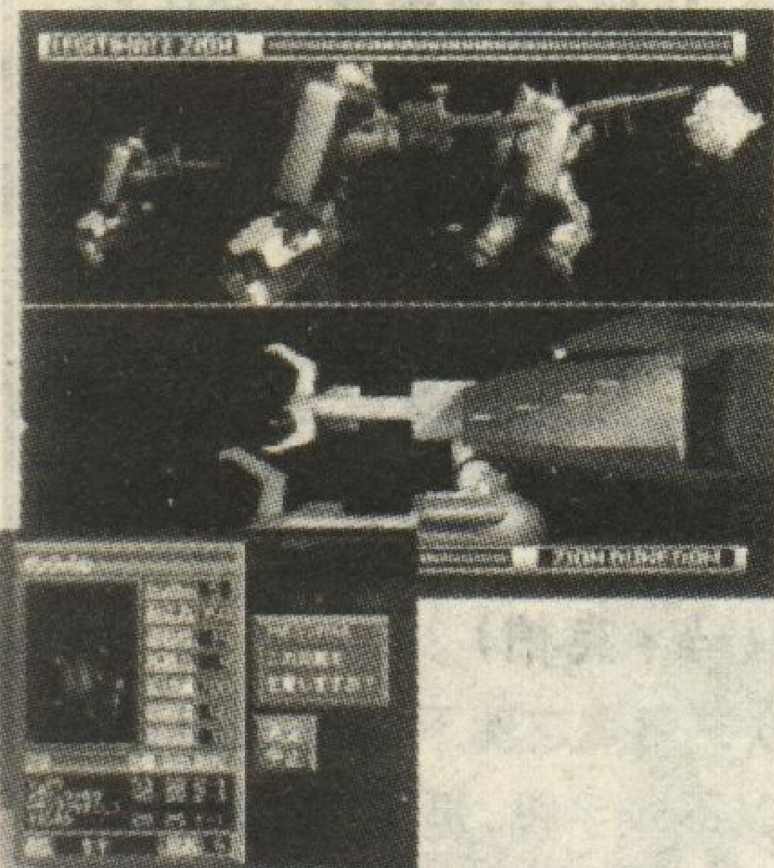
如果在这里的战斗中投入ビグ・ザム，将是消耗敌方的大好机会，主动地积极攻击令敌方物资减少，可令对サイド3的攻击变得简单。其它MA若出现，也可以积极地实施破坏。

从サイド3开始要一口气展开快攻，虽然会在序盘显得很紧张，但由于之后会追加部队，将令战斗变得有利。另外，由于ジオン可能会从ア・ハオア・クー调来增援，要记得在途中布下兵力。基恩军从此将迎来更为艰苦的战斗，各位玩家也需打起精神才行。



▲上图为正统基伦的大本营，随着サイド3的压制，本部也会有所变化。

目标是ギレン所在的サイド3，但……



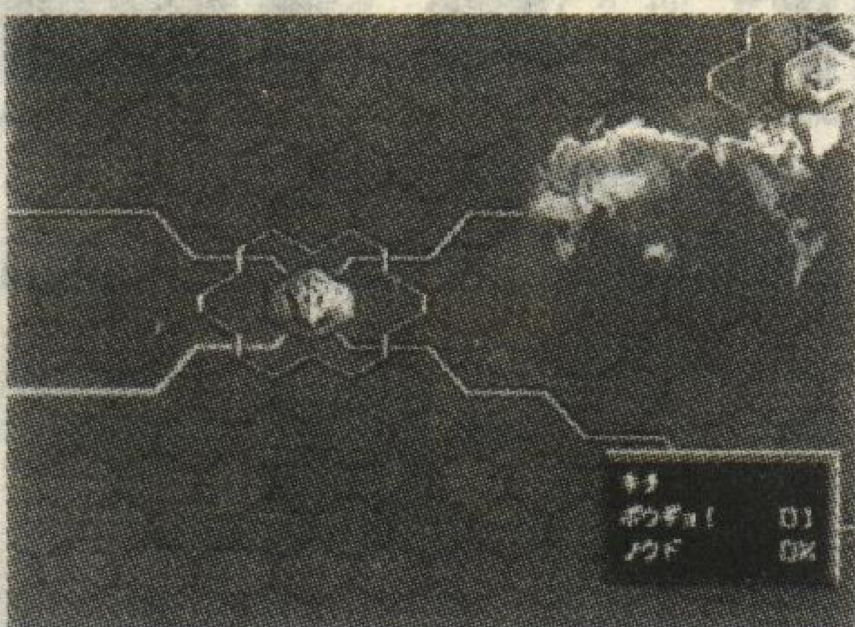
初期状态双方实力相差甚远，因而作战要分外小心，在保证到サイド3的补给线之前提下，乘战舰一气突入防线。

要注意ア・ハオア・クー的部队

开战后会有一些部队由ア・ハオア・クー开来，不要刺激对方主力，巧妙地迎击才是上策。

以中立据点ハワイ为目标开始下降

占领サイド3后，原ジオン的基地全部变成中立，地球上的重要据点多数会为联邦军所夺取，但得到ハワイ还是有可能，并且是必要的，因为这样才较有机会进一步攻击ジャブロ。



生产部队单位的要点

机体开发以**ドム**为目标，**MS**技术等级在达到**9**时，**ハワイ**攻略后作为防御军备无须生产太多潜水舰。作为在序盘中主力机体。战舰**ザンジバル**与高机动**ザク**后期型都值得推荐。**ザイト3**攻略后一定要达到可生产**ドム**的技术力，之后便尽可能多地生产。

正统ジオン专用机

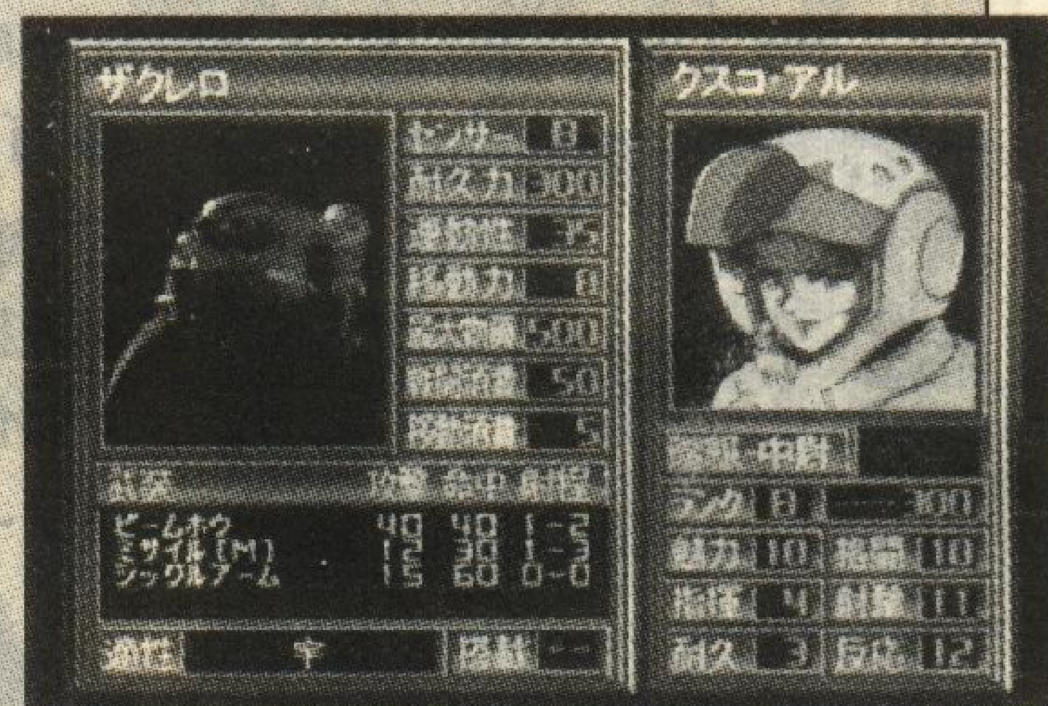
在"ZZ高达"故事中才会出现的机体于正统基恩的情节中最终会被开发出来，自然各方面均非常之强，但是具体所需开发事件目前还不是很清楚。



POINT
NT部队机体变更

NEW TYPE部队中，除了**シャア**外的四个人所乘坐的，是高机动性**ザク**的后期型。虽是优秀的机体，但耐久力低，受到攻击便很容易被击毁。但在这时尚无**NT**专用机可以生产，这种时候便最好先换上**ザクレロ**型，由于耐久力高，又有着相对充实的武器，是值得推荐的机型。

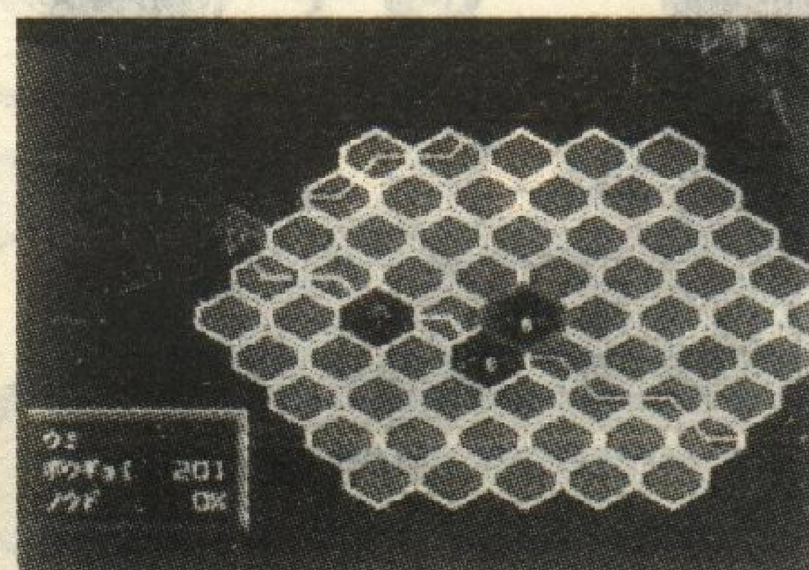




向联邦据点ジャブロ攻击

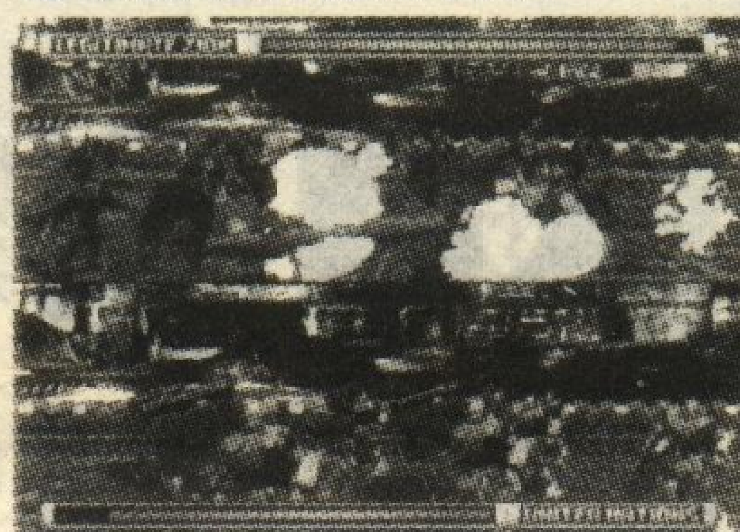
占领ハワイ后将其作为生产基地使用，活用此基地的生产能力可以作好侵攻ジャブロ的准备。

攻击时要有能搭载MS、MA的战舰ザンジバル，这样可以较容易应付各种各样的局面，而且战舰必须将部队送至入口处才可。


▲面对敌人的**HLV**，一定要集中所有部队进行围攻。

●以ドム9个小队决胜负●

在ジャブロ有许多对方的陆战型ガンダム严阵以待，因此己方如果没有ドム势必将会陷入苦战，而且很有可能因为战斗实力的差距而输掉本次作战，所以要比较省力的话，己方最少需要准备9个部队单位以上的ドム才容易取胜，而且在战斗中要多多利用包围攻击这种集中战斗力将对方逐一击破的战术，这是取胜的关键所在。







新吉恩　NEO ZION

对ギレン独断专行而愤怒的シャア(夏亚),终于以キャスバル的身份独立。众多仰慕他的将士集结到了他的身旁。甚至联邦军ホワイトベース(白色要塞)队也加入他部属的行列。这是以小说版アムロ(阿姆罗)死亡的情节为基础而出现的设定。但キャスバル一心争取的NEW TYPE时代以及真正的和平究竟能否实现呢?

产生条件

可以分别在使用两方时发生





<吉恩公国篇编>

●シャア叛意上升(至7或以上)

シャア追坦V作战时不派补给队、无视来自ザイド6及ブラウン市的抗议,在实战中投入NEW TYPE部队等。

●使用ソーラレイ

在V作战追击终了状态,占领ベルファスト后2回合,联邦舰队集结事件发生,这时使用ソーラレイ攻击该舰队。

●正统ジオン没有出现

ガルマ死亡与其关系密切。

<地球连邦编>

●ガルマ・ザビ死亡

回收V作战成果前往**ジャブロ**途中与**ガルマ**作战,派**マチルダ**前往补给即可满足条件。



●シャリア・ブル及ララア生还

在**ジャブロ**令**ホワイドヘース**队解散。

●拒绝デギン公王的和平交涉

攻击**ア・バオア・クー**时拒绝交涉,全战争继续。

●ティタース没有出现

不向**サイド**6攻击。



ネオ・ジオン所属人物



キャスバル・ダイクン(加斯巴尔・戴肯)

ネオ・ジオン总帅,摘去假面以本来身份举兵。各方面能力均属顶级,但要注意他若死亡便意味全军败北。

男子の面子　軍の権威!　それが
傷つけられても　勝利すればよろしい!



ララア・スン(拉拉・辛)

有着优秀NEW TYPE能力的少女,乘坐**ラルヒス**,可以自由操纵浮游炮。但是在故事中是属于悲剧的角色,不知于本作里能否使用她直至终盘。

私の邪魔をした
報いを受けてもらわねばならん!



シャリア・ブル(沙里亚・布鲁)

从木星归来的NEW TYPE,了解**キャスバル**理想的战士。熟悉"高达"的朋友们一定还记得这位"老兵的挽歌"中的角色吧!

救国の志だけは　負けないつもりだ!



ブライト・ノア(布莱德・诺亚)

ホワイトベース舰长,自身没有NEW TYPE能力,但似乎能引发有NT素质者的潜力。原属于白色要塞队,在队中担任领导。

あーっ　うるさいハエめっ!



ドレン



デニム



ジーン



スレンダー



カイ・シデン



ミライ・ヤシマ



セイラ・マス



マリオン・ウエルチ



クスコ・アル

速攻新ジオン模式攻略

在グラナダ展现真面目シャア的打算

与正统ジオン同样由グラナダ开始，首先当然也一样不能忙着立刻攻打サイド3，而应整理一下自己的初期部队，エルメス很快便可生产出来，一定要等到那时。另外，リック・ドム等同时生产，可以令战力很快大幅强化。

唯一成问题的是ホワイトヘース、ペガサスG3、ガンキャノン等原联邦军的机体一旦被破坏就无法再生产。不过以优秀机体换给ブライド等人也不是大问题。



攻击サイド3行动开始

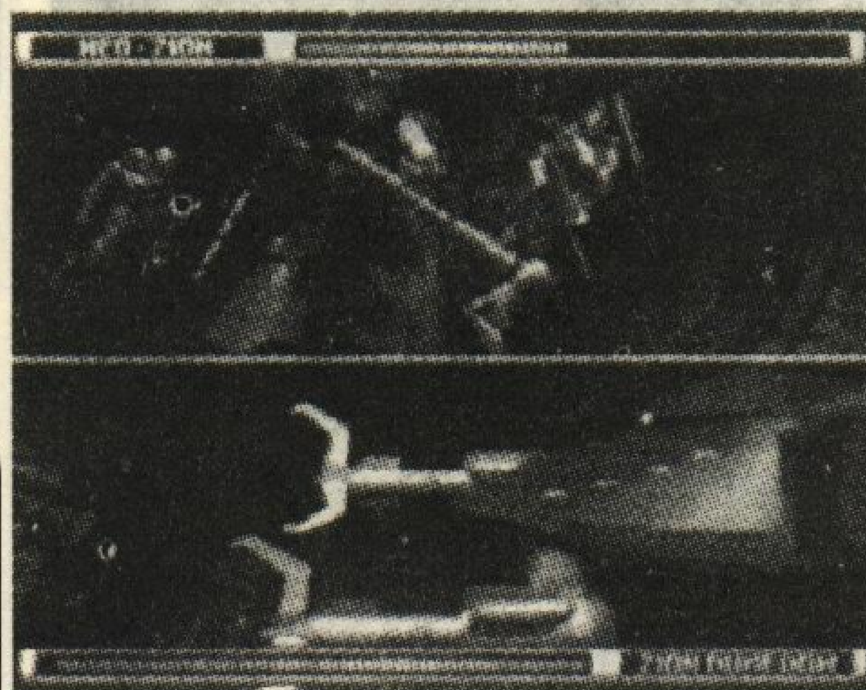
有了リック・ドム及エルメス等机体，战力充分后便可以去进攻了。这里也要与正统ジオン同样，采取尽量用ビグ・ザム等消耗对方资财的战术。



▲キャスバル总帅的专用座机是在《逆袭的夏亚》中登场的萨沙比。

POINT
注意总帅的安危

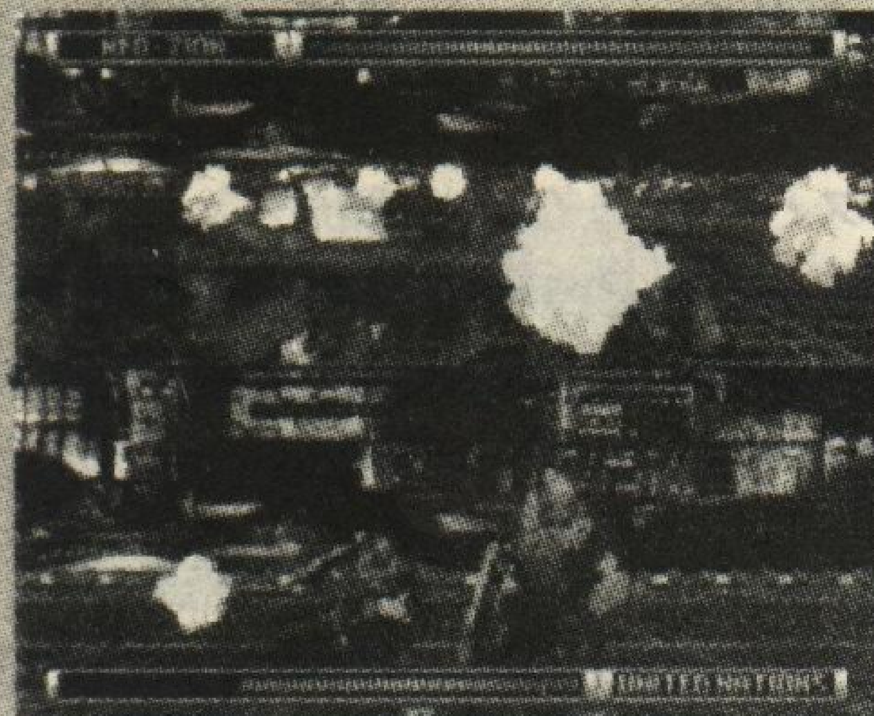
キャスバル总帅有很强的专用座机，但就算如此也不要鲁莽地冲到第一线最前方，因为会招来过于集中的敌方火力。所以作为总大将还是用来诱敌比较好。





成功的报告 サイド3压制

生产部队单位的要点



从最初便可开发**ドム**，这样再开发也不会推出次品，但说到实际生产，仍以宇宙用**エルメス**及**リック・ドム**地上用**ザンジバル**为最佳。开发**ズゴックE**及**ドワッジH**后，NT在地面也可充分活跃了。

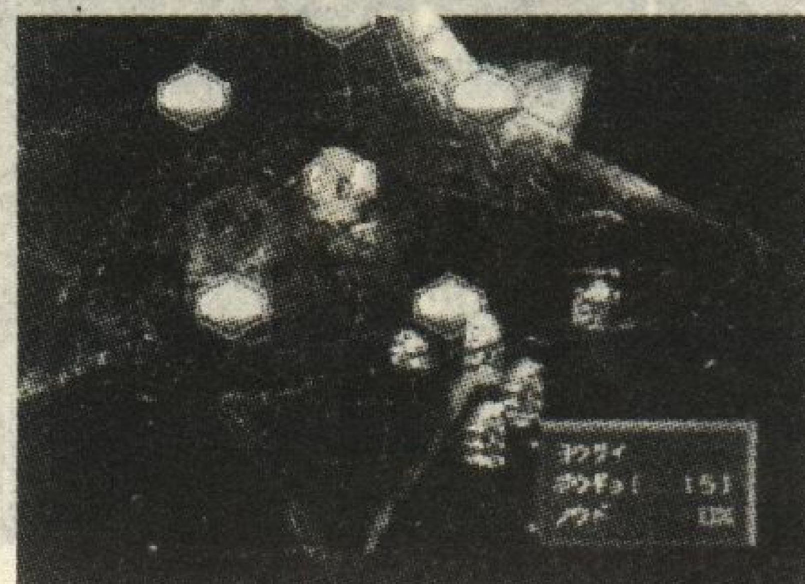
向地球降下之战要准备周全

序盘中的地球联邦，与リック・ドム和エルメス对抗是较难的。

为此攻下サイド3后，夺取ア・バオア・クー及地上独立据点，降至ジャブロ前要攻下下ソロモン・ルナ2，这样确保了宇宙中往来的安全，而且ルナ2离地球很近，可作为攻击地球的中继站。在攻ジャブロ之前如能开发出ドム・ズゴックE，就更是万无一失了。

降下成功后，紧接着需要站稳根据地。





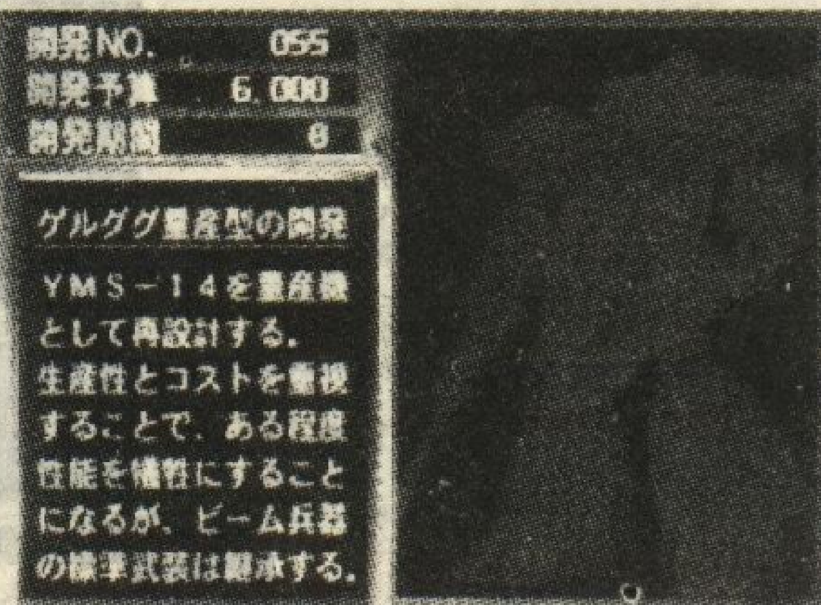
●强力！NT部队●

从最初开始便有NT专用机及专用武器，比起正统ジオン的部队更为强大。宇宙中好用的エルメス在地面无法使用，这时建议换乘ズゴックE，这是非常全面且优秀的机种。

战力压倒性地有利

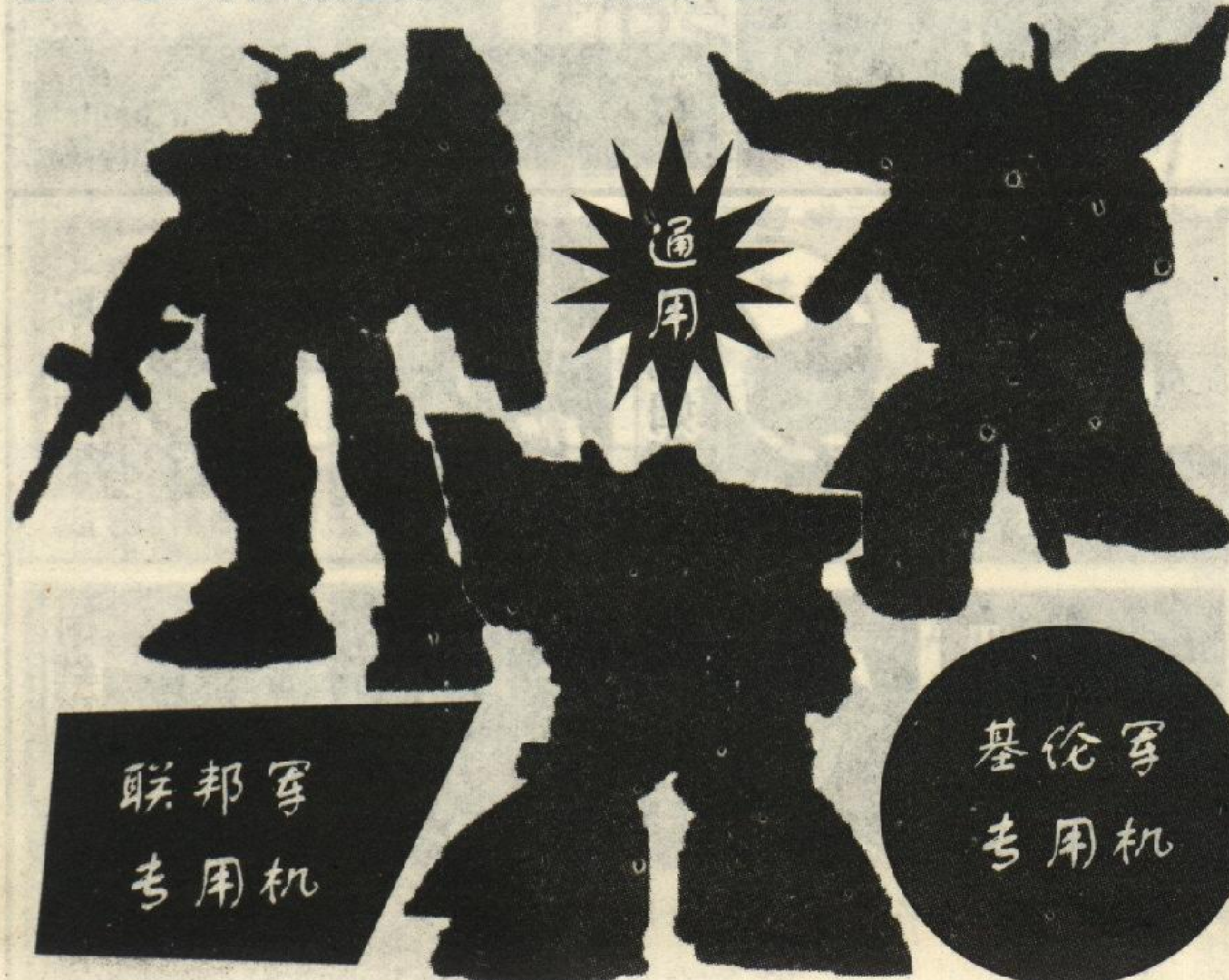
序盘时便很强，加上后期能增加更优秀的机体，根本几乎不用怕联邦军，对于联邦的陆战型ガンダム，以ドG及后继的ゲルググ便可应付了，可以说是迎刃有余。





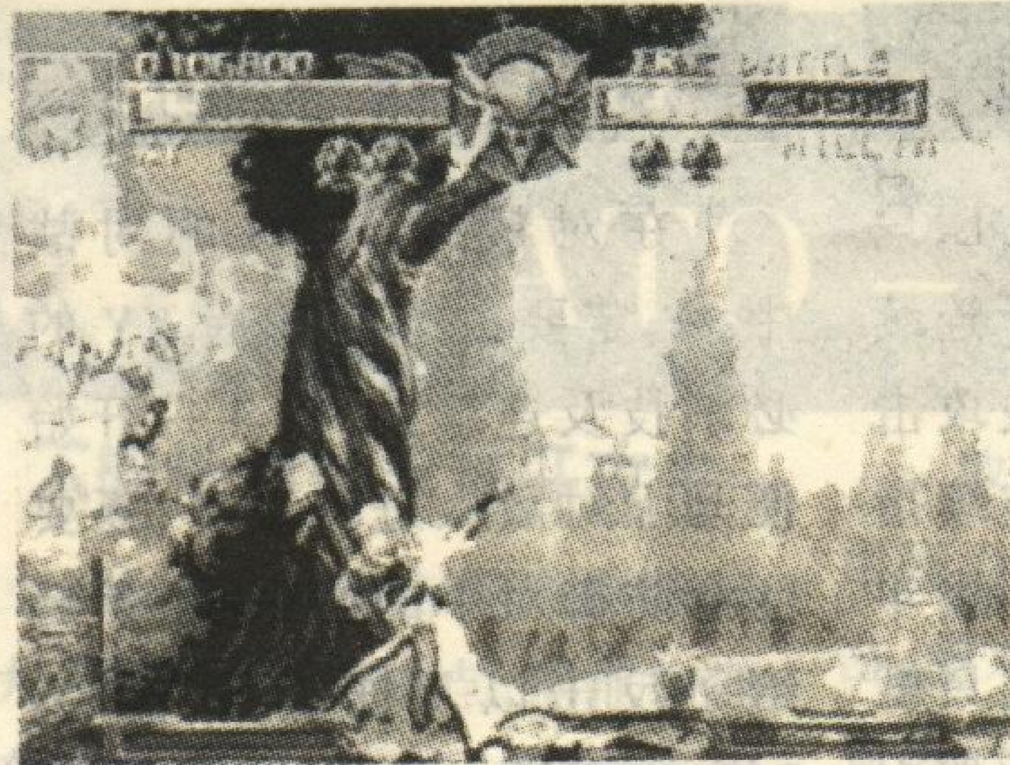
ネオ・ジオン专用机

キャスバル专用的**リック・ドム**及**ガンダム**都可以开发及生产，当然机体颜色是……不用说了吧。



结束语

本文是继《电子游戏最新指南与攻略3》中的"《机动战士高达～基伦的野望》彻底解析"一文的补充攻略，联邦侧和基恩侧的主攻略请参照《电子游戏最新指南与攻略3》。



罪恶克星
GUILTY GEAR

"杀界"以及对 CPU 角色攻略

机种:PS　厂商:ARC SYSTEM WORKS
类型:ACT　媒体:CD-ROM
责编:FOX



第1-4人可以用来练习"杀界"

对 CPU 战的第一人到第四人可以作即死技(杀界)及普通技的练习,对于 CPU 角色无须很高深的特殊连续技便可获胜。不过第四个人以后的对手多数时候能将"杀界"攻击抵消或回避,这一点一定要注意。

所以对前四名对手基本上是很轻松的。想要取得高分的话,在第一回合应"满血"结束,第二回合用一击必杀将对手打倒是值得推荐的胜利方式。同时也能看到华丽的画面。

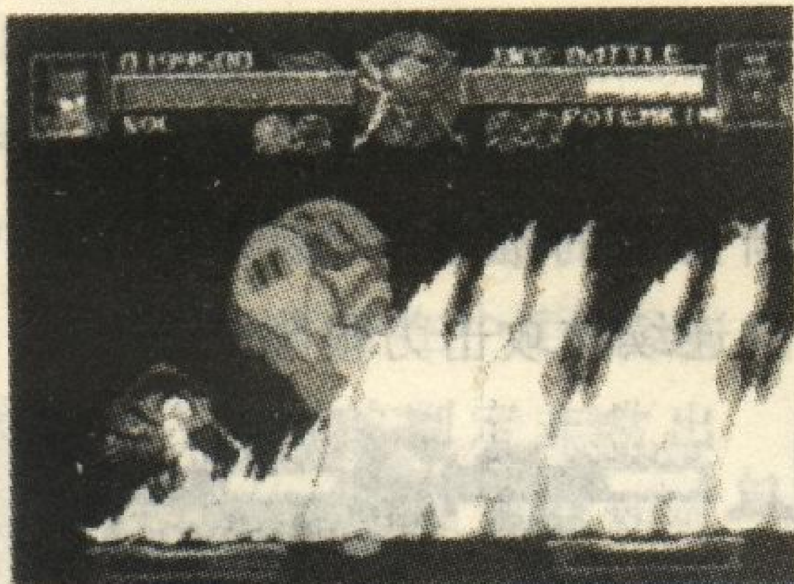
CPU 不会使用"受身技"

对 CPU 战有一全体共通点,便是 CPU 角色不会使用受身技,因此将对手打飞后在落地时可以用判定大的技巧追击,再接以连续技等等便均可作为 CPU 战的定式战术而使用。所以熟练掌握击飞技或浮空技便可在对 CPU 战时获得较大胜算。这种战术在游戏中可算是并永久的必胜技,但两人对战时只要灵活运用也可以成为必胜的法宝,因此在对 CPU 战时应多加练习。

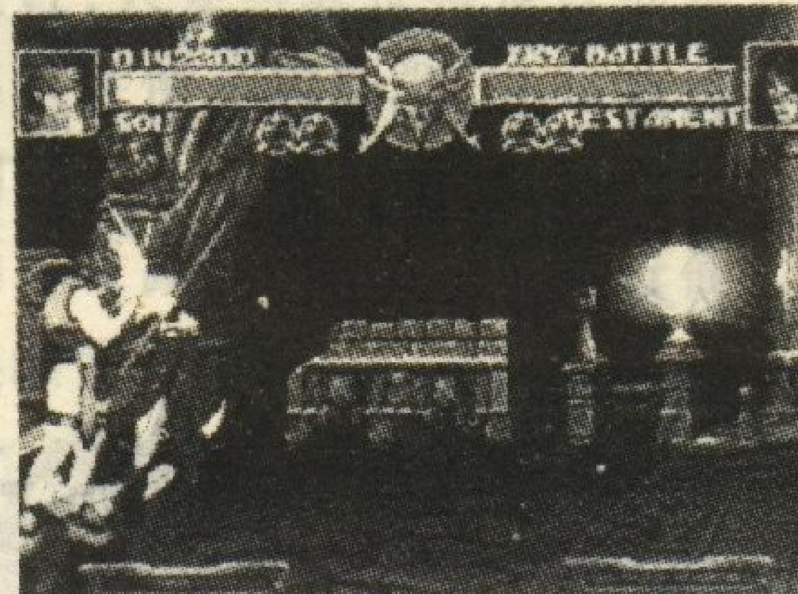
对中 BOSS 的必胜技

TESTAMENT 是游戏中第10位登场的中 BOSS,是通常不可使用的角色,在游戏初期对其并不了解。

但对 TESTAMENT 她的场合中有一种方法是可以稳获胜算的,那便是在对战过程中你要不断地向后移动,直到屏幕尽头,等 TESTAMENT 走到与你接近的位置时便以投技对其展开攻击。需要注意的是距离和时间都要掌握得恰到好处,如果过于着急提前出手那么投技便会变成普通技或必杀技,这样一来就给了对手攻击的破绽,还需要注意此技巧只能适用于对手走到你身边,而不是跳过来或是冲刺。如果你使用的角色有必杀投技,那么便可更快的降低 TESTAMENT 的体力。这一技巧可算是游戏中的一个弊病,但如果不使用这一技巧确实很难将 TESTAMENT 其打倒。









各角色对 CPU 的攻略



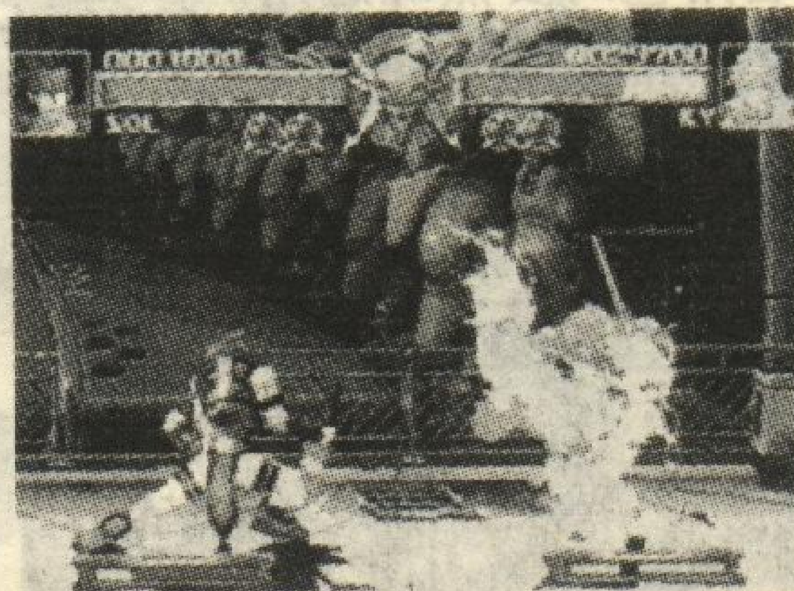
将对手浮空直至最后

SOL-BADGUY

重要的作战方法

利用必杀技 BANDIT REVOLVER 或冲刺攻击将对手击倒,在对手起身过程中再使用 VOLCANIC VIPER 向对方进行攻击。当对手距离较远时则利用冲刺进行直接攻击,对 CPU 的作战基本方法就是利用 VOLCANIC VIPER 和硬直时间短的必杀技攻击完后再进行攻击。

需要注意的是如果将对手攻击至浮空后,便马上进行连续技的攻击,不要过于着急。指令输入一定要正确,如果指令一旦输入错误,对手落地后那么连续的攻击便前功尽弃。基本上来说 SOL 属于万能型选手,在游戏初期最容易上手,是个全面的角色。



第9个角色

SOL 的第9位对战角色是 KY KISKE。当战斗开始后需要看清 KY 的行动目的再决定采取怎样的行动,如果对方使用 STUN EDGE 或空中 STUN EDGE 防御后马上冲刺使用 VOLCANIC VIPER 给予攻击,如果开始后曾经气合,冲刺后可马上使用出 VOLCANIC VIPER×2 的连续技。



对 JUSTICE 战

对最终 BOSS JUSTICE 的主要作战方法是使用 VOLCANIC VIPER 以及空中 VOLCANIC VIPER 给予攻击。

JUSTICE 的攻击技巧并没有太大破绽,无论是远距离还是近距离都有强力的必杀技,所以在对战过程中一定要耐心,不能轻易展开攻击,这是取胜的关键。





依靠连续技取得胜利

KY KISKE

长距离的必杀技

KY的必杀技多数属于中远距离。在对战过程中要经常使用连续技攻击对手。例如跳跃△→○两连技击中对手着地后马上接出蹲□→蹲△→蹲○→RIDE THE LIGHTNING,看准时机使用这一强力的连续技便可说80%取得了胜利。但这一连续技要经过平时多加训练才能在对战中熟练的使用。



在与CPU对战的过程中要注意不可轻易接近对手,因为KY的必杀技硬直时间较长,所以应远距离牵制对手,然后再伺机给予反击或强力的连续技。

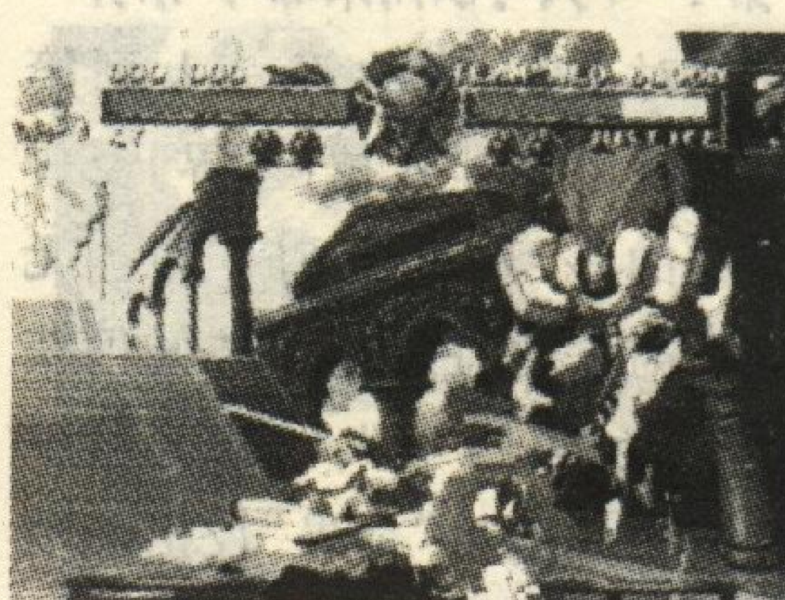
第9个角色

KY第9个对手是SOL,只要战斗一开始便马上给予连续攻击。当对手使用必杀技攻击时,防御后便快速输入连续指令。总而言之,而对SOL战斗时一定要注意快速、准确,只要能够准确地使用出必杀技那么战胜对手也就不成问题了。



对JUSTICE战

在对最终BOSS的对战中,一定要熟练的掌握KY的必杀技及连续技。战斗一开始便马上对敌人进行攻击,还要注意防御对手的必杀技,然后给予反击以及连续技。STUN DIPPER这一必杀技对最终BOSS十分有效。





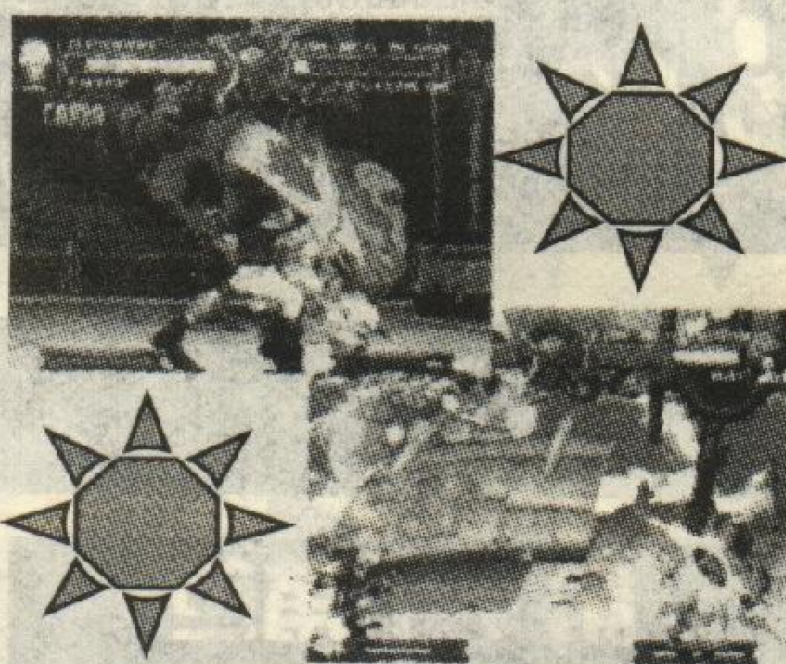
熟练掌握3种BLADE

CHIPP ZANUFF

持有最强的机动力

CHIPP在全部角色中拥有最高的机动力,同时防御力确也是相当的低,因此要尽量少的避免敌人的攻击。基本战术是使用βBLADE,在对手近身给予攻击,利用其快速的身法迷惑对手。当被对手打倒后应快速使用受身技,以免众多的降低体力。

只要熟练的掌握○→△→○→△→αBLADE这一连续技,取胜便不成问题。当然正如前面所说,这一角色最重要的是利用其优点尽量避免对手的攻击,然后再伺机使用连续技及必杀技给予反击。



第9个角色

CHIPP第9个角色是KY,由于他的攻击距离比较长,所以要尽量与其近身攻击,然后连续使用βBLADE这一必杀技给予攻击。

一旦被对手逼至画面的一端,除看准反击的时机外,应尽量避开。



对JUSTICE战

对最终BOSS通用的必杀技便是βBLADE,在远距离时需连续使用γBLADE,当对手跳起时便以βBLADE迎击然而要注意的是指令不能输入错误,一旦失误那么只有作好重新再来的准备了,因为对手近身连续技攻击力很强。





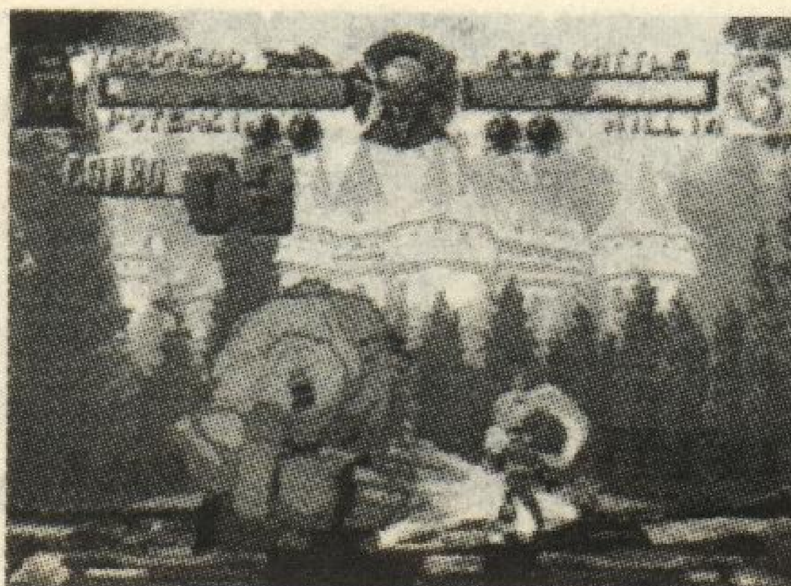
拥有超强的攻击力

POTEMKIN

经常使用蹲□

再与对手作战时要灵活运用MEGA FIST(前)然后利用□×4的连击。因为此角色的攻击力是全部角色中最强的,所以就算与对手同时受到攻击也会占有上风。

值得一提的是POTEMKIN和"街霸"中的桑吉尔夫一样,也是一位投技的高手,所以近身战是取胜的关键。当遇到防御出色的CPU对手时,使用必杀技后当对手防御时便可快速给予投技的攻击。另外,由于此角色必杀技攻击完后硬直时间较长,所以不应轻易出手,要看准时机才能保证不被对手反击。



第9个角色

POTEMKIN的第9位角色是Dr. BALDHEAD。再与其对战时,当使用完MEGA GIRI,防御后马上使用必杀技MEGA FIST,只要能在稳固防守的基本上准确的使用必杀技就可以轻易的战胜对手。由于该角色的指令略显复杂,所以在前四名角色时要熟练运用。



对JUSTICE战

在对最终BOSS的战斗时,在防御的基础上不断向前移动,并利用站○进行攻击或使用MEGA FIST。当体力降至一半时GIGANTIC PISTON这一必杀技。胜利的关键在于能够准确的运用站○牵制对手,使自己变为主动,令对方不能连续攻击。





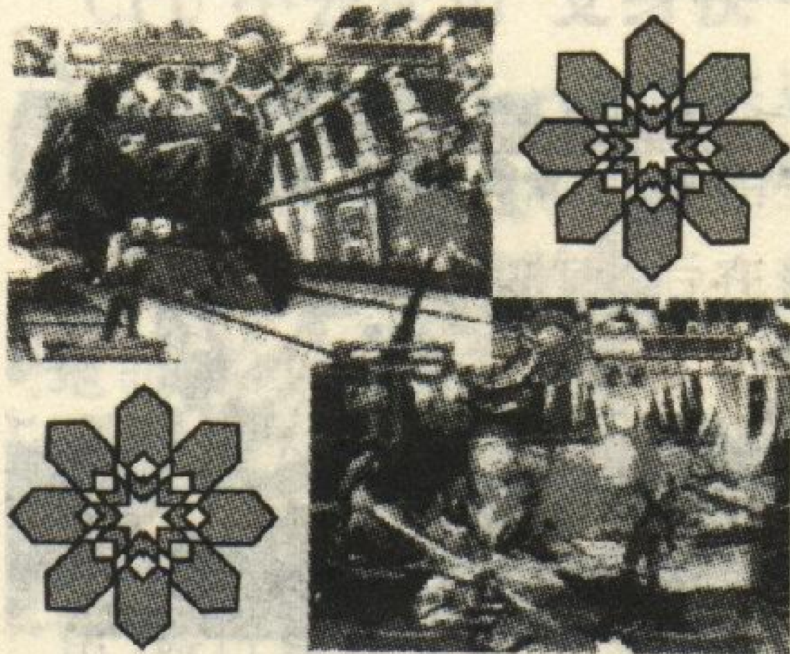
CLIMB DARKNESS 的熟练运用
ZATO－1

不断地向对手展开攻击

ZATO 的攻击距离空隙较大，是其自身的缺点，但他却拥有强力的必杀技，熟练运用 CLIMB DARKNESS 必杀技是取胜的关键，将对手打至浮空后，当其着地时便马上给予追加攻击。

在对战中通常技的连续技也十分重要，□→△→△→○或跳跃△→INVITE HELL 都是十分好使的连续技。

取胜的关键在于不断地动用强力的必杀技向对手展开攻击，使对手没有反击的机会，做到这一点并不十分容易，需要慢慢的练习方可达成。



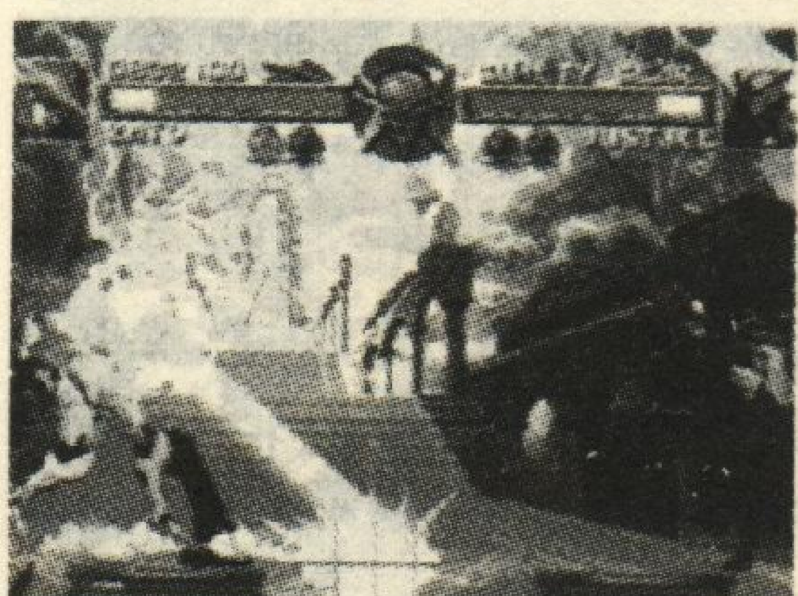
第 9 个角色

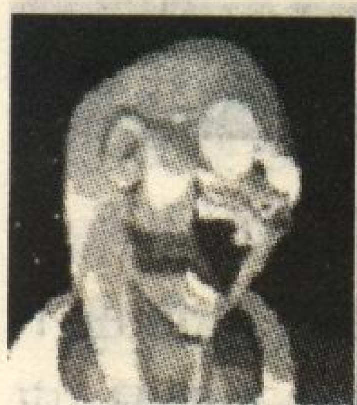
对 CPU 的第 9 位角色时，MILLIA 与其他对手并没有太大分别，仍然是要用强力的必杀技快速的攻击，并且运用连续技，其中必杀技 CLIMB DARKNESS 的使用也至关重要。只要能够作到指令输准确，便没有太大的问题了。



对 JUSTICE 战

对最终 BOSS JUSTICE 的主要作战方法是利用 CLIMB DARKNESS×3→觉醒技的四连技使对手的体力快速降低。要注意的是与其要保持一定的距离，看准时机后才能进一步的攻击，还有当对手倒地时不要使用追打技。





必杀技使用的时机
Dr. BALDHEAD

与对手保持距离

Dr. BALDHEAD 在与对手作战时一定要注意距离的保持，由于其必杀技攻击距离较长，所以最好保持在中距离。该角色对空攻击的判定非常出色，所以基本来说只要移动就可以了，并不能跳来跳去。

蹲△是该角色的主要战力，基本的连续技是冲刺蹲△→，站立○→必杀技。如果 CPU 会使用飞行道具的话便要非常注意防御后再进行攻击。

由于该角色的移动速度较慢，所以在与移动力高的 CPU 对战时要尤为注意防守的方向以及位置。



第 9 个角色

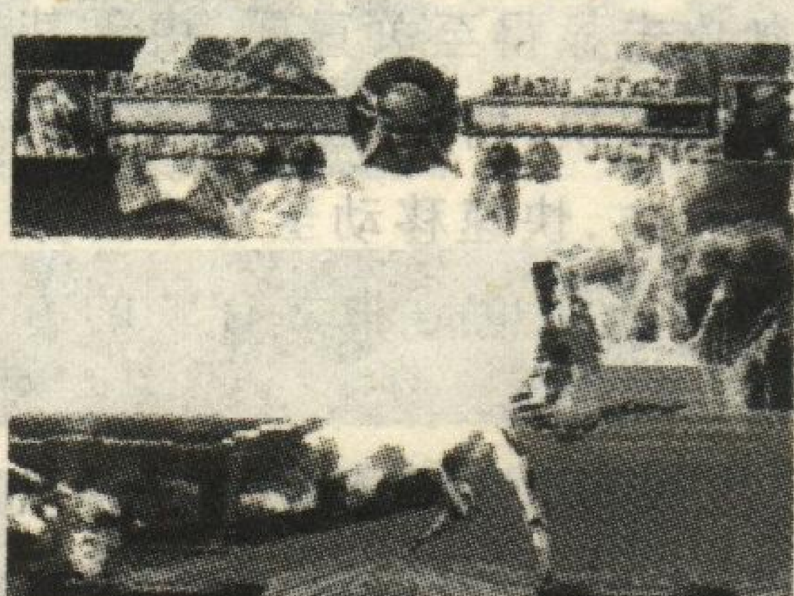
第 9 位对战的角色是拥有最强攻击力及防御力的 POTEMKIN。所以更不能与其接近，只要与其保持良好的距离取胜便不成问题，并且要利用必杀技牵制对手，封住对手的进攻路线。如果一旦接近便连续使用蹲△。



对 JUSTICE 战

Dr. BALDHEAD 在对最终 BOSS JUSTICE 时全角色中唯一可以避开其觉醒技的角色，一旦避开其觉醒技，如果距离较近便马上给予连续技的攻击。

通常要利用蹲△→○→枪点远心乱舞这一连续技。



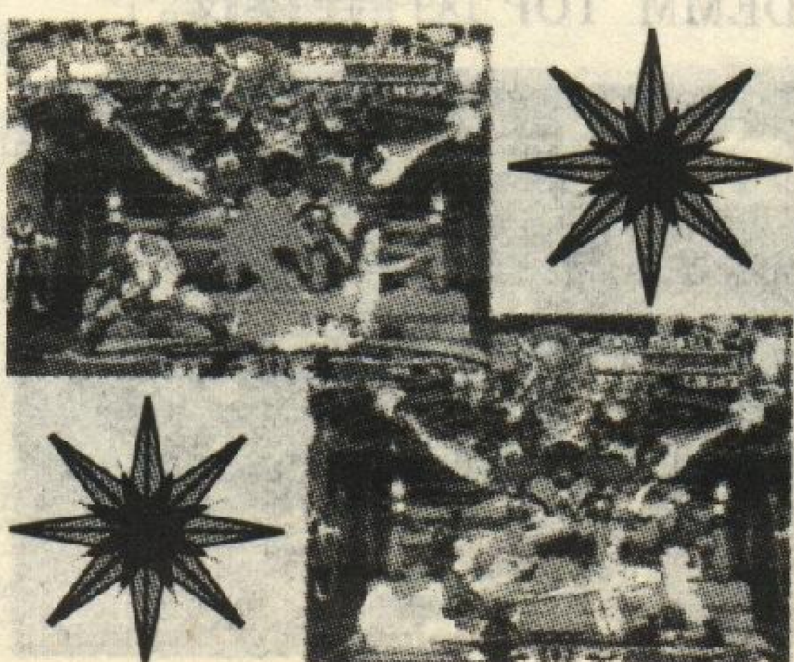


远距离作战是希望
AXL LOW

掌握镰闪击

基本作战方法是利用站立△镰闪击。需要注意是当第二发镰闪击发出后，对手的硬直时间较短，此时容易受到 CPU 的反击，所以在攻击时一定要格外小心。当准确的判定出对手的下一步目的时便可输入连续技向其展开攻击。

由于 AXL 的武器是飞镰，所以攻击距离较长，然而当对手逼近时武器的弱点也就明显的表现出来，所以在对战时要尽量与敌人保持距离，不要轻易向前移动，只要在稳固防守的情况下准确地给予反击，便可夺取胜利。



第 9 个角色

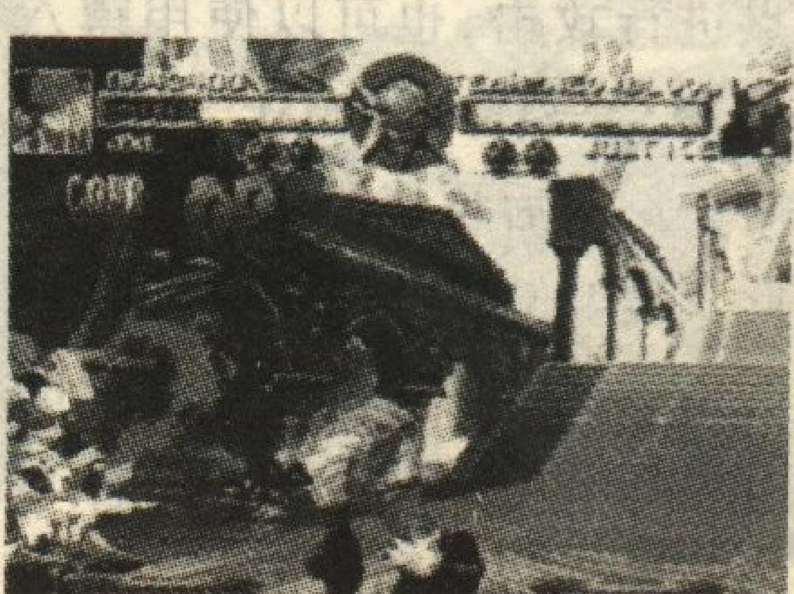
AXL 的第 9 位对战角色是 MAY，与其它角色没有太大分别，仍然是利用站立△接连续技的作战方法。在对 MAY 的战斗中镰闪取锁机变得尤为重要，一旦前面攻击命中，便要快速的输入指令给予追击，但仍然要注意距离。



对 JUSTICE 战

在对最终 BOSS JUSTICE 的战作过程中与其他人不同，要利用连续攻击将其逼至画面的最边缘，然后再使用蹲△＋镰闪击的攻击手段。

基本上来说当镰闪击命中后，对手起身时再给予同样的攻击是十分有效的方法。





利用巨大的武器取得胜利 KLIFF

咆哮反击是胜利关键

KLIFF是攻击力颇高的角色，当看他手中的那柄大刀便可想象出被砍中的后果，实际上这个角色熟练掌握普通技，



便可轻松战胜对手。

在CPU对战时站立△+必杀技咆哮反击是相当有效的方法。当对手被击倒起身后，再马上给予攻击。只要能够把握住机会就可轻松过关。

在全部角色中KLIFF也是十分容易上手的，只要在平时不断的练习，熟练其必杀技以及连续技，再对CPU战时是非常好使用的角色，因此在对他交战时也要格外小心。

第9个角色

KLIFF的第9位对战角色是SOL。在对其交战的过程中要不断使用连续技进行攻击，同时也要小心对手使用“杀界”，所以要保持一定的距离，在画面的一端等待SOL进行攻击，一旦发现破绽马上给予反击。



对JUSTICE战

在对最终BOSS JUSTICE交战过程中要使用咆哮反击(LV 3)，不断使用连续技牵制对手要注意对手激光的攻击。

跳跃攻击在与其对战的过程中也是至关重要的，对手一旦发出激光，便马上跳起并给予攻击。





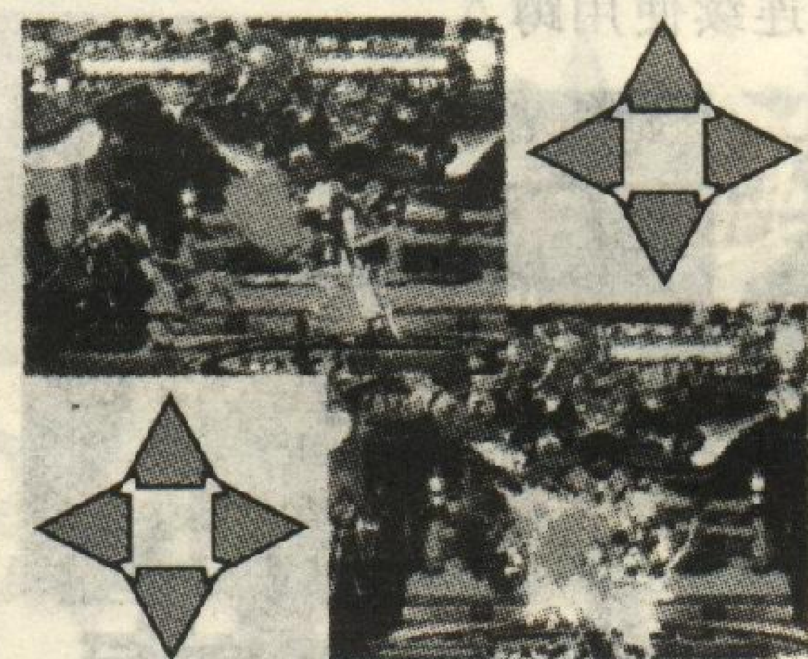
攻击力低并不是弱点 MAY

多用冲刺攻击

冲刺○→△→蹲○→必杀技的连续攻击是MAY最基本的连续技。

在与对手交战过程中，冲刺攻击显得至关重要，由于其速度较快，所以经常令对手防不胜防，快速移动至对手身旁使用投技也是非常有效的方法。

当自己体力在二分之一以下时便可以使用MAY DYNAMIC阻击对手，在对第10位角色，TESTAMENT更是有效的方法。由于该角色攻击力较低，所以应多运用连续技进行攻击。



第9个角色

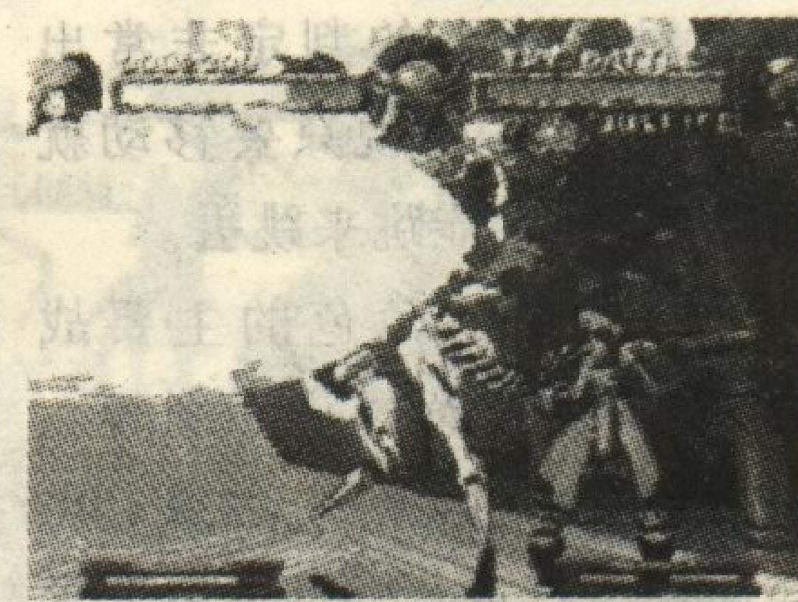
MAY的第9位对战角色是AXL。冲刺蹲△+AQUA ROLLING是与其主要对战的方法之一，当对手体力在二分之一以下时，便要注意对手的必杀技百重镰烧。

对手起身时马上进行冲刺△攻击这是取胜的关键。



对JUSTICE战

对最终BOSS JUSTICE的主要作战方法与其他角色不同，冲刺攻击效果并不明显，应在防守的基本上运用必杀技及觉醒技，当对手发射激光时回避到其身后，马上进行连续技攻击，总之要与其近身攻击才可胜利。





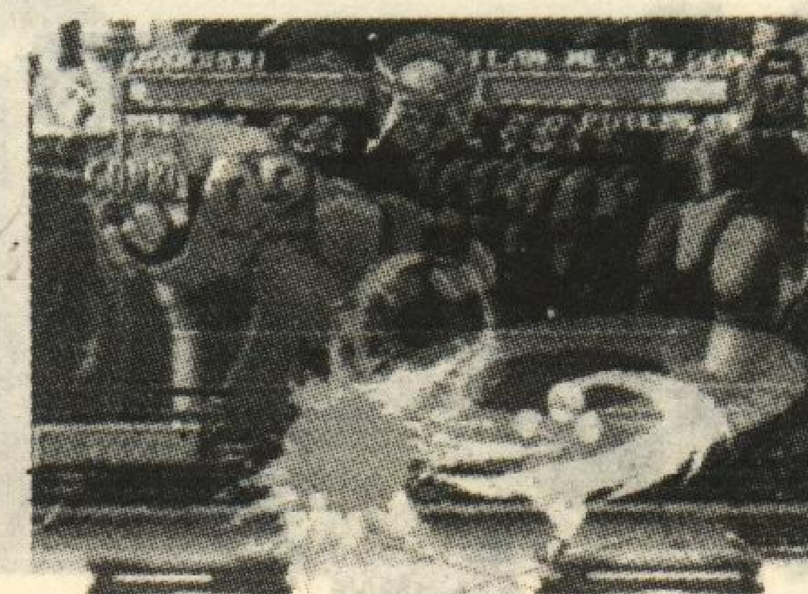
以头发为武器的暗杀者 MILLIA RAGE

使用CONDEMM TOP攻击

MILLIA的必杀技相当多，又有很优秀的机动力也是个万能型的角色。

基本战术是冲刺蹲×为起点进行攻击，也可以使用蹲△→蹲○→CONDEMM TOP，当对手倒地后再使用蹲×……以此反复攻击胜利便不成问题。凭借其优秀的机动性以快速的身法结合各种必杀技，将对CPU造成致命的打击。

在熟练使用此角色同时主要应熟悉其跳跃后的落点，只有如此才能准确地攻击到对手，不至被对方抓到反击的机会。



第9个角色

MILLIA RAGE的第9个对战角色是ZATO。由于他的移动力并不高，所以在对战中占有相当大的优势，只要在注意防守的基础上抓住机会反击便可获胜。同时在对战过程中也要经常使用蹲×→CONDEMM TOP这一连续技。



对JUSTICE战

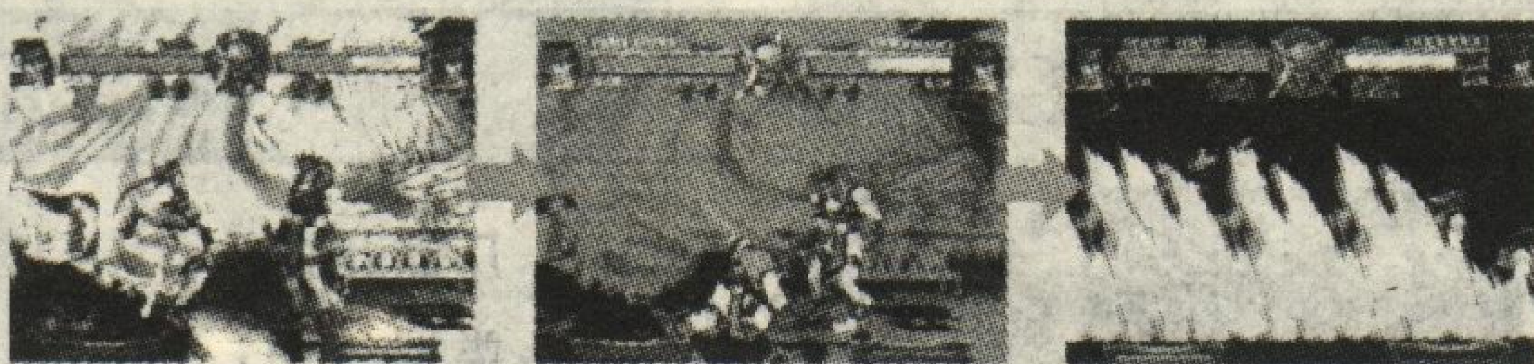
对最终BOSS JUSTICE的主要作战方法是利用必杀技以及连续技将对手逼至画面的一端，看准时机后使用觉醒技IRON MAIDEN攻击对手。同时也要注意对手的连续技，不能太过于接近CPU，这便是取胜之道。



一击必杀的"杀界"发动技简明介绍

SOL－BADGUY　オールガンズブレイジング

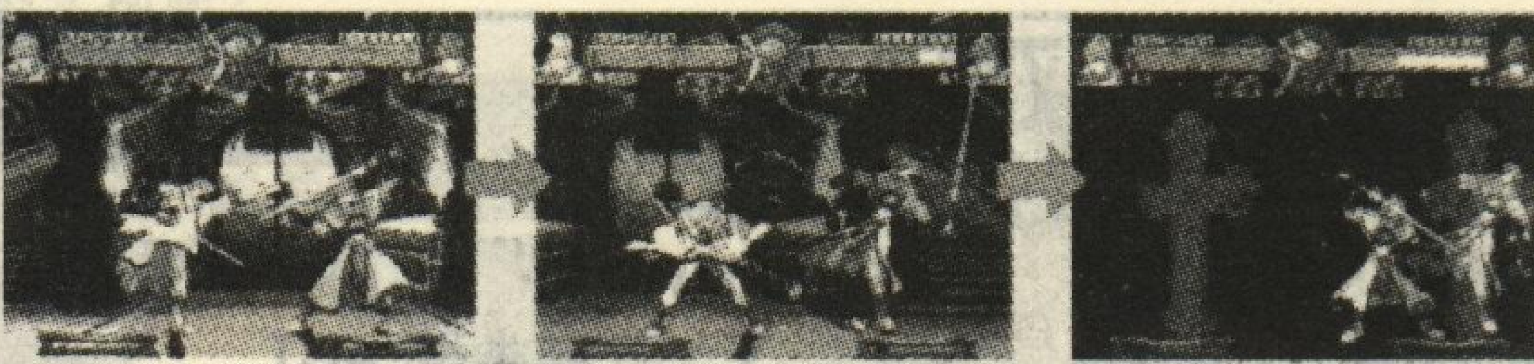
攻击距离较短，出招时间缓慢，但是攻击判定却相当大，主要运用方法是使用完 VOLCANIC VIPER 后马上输入指令，对手受到攻击后会葬身于火海之中，这一即死技相当的华丽，堪称全角色之最。



KY KISKE　ツヴァイホルテージ

攻击距离较长，使用时间也很快，让人有一种通常技的感觉，并可与连续技配合使用。

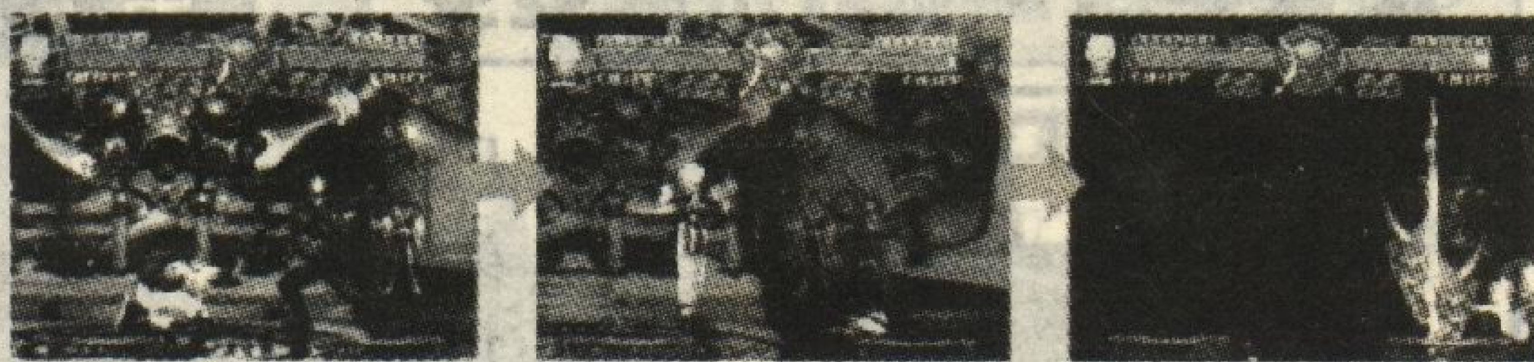
必杀技使用后 KY 快速冲向对手，当命中对手后画面中会出现巨大的十字架，令对手造成巨大的伤害。



CHIPP ZANUFF　全天全地无双鬼刃

是 CHIPP 全部必杀技中出招最慢的，但攻击距离较长，同时也是攻击判定相当高的技巧，在瞬间可避开对方的攻击。

如果近距离命中会攻击两回，然而在画面边缘可能会攻击三回。



POTEMKIN　ニュークリアハンマー

攻击距离较短，攻击时对上空的攻击判定相当广，并可作为追击技使用。在攻击对手时以其巨大的身躯旋转着向对手撞去。需要注意的是尽可能的将对手逼至画面边缘，并在最接近的状态下使用。



ZATO－1　フィア・オブ・ザ・ダーク

攻击距离较长，但判定却很弱，对身体较为庞大的对手进攻时尤为有效。在对战过程中一定要注意与对手的距离，最好配合冲刺时令对手防不胜防。因为判定较弱，所以要看准时机才能使用。



Dr. BALDHEAD　升天落狱

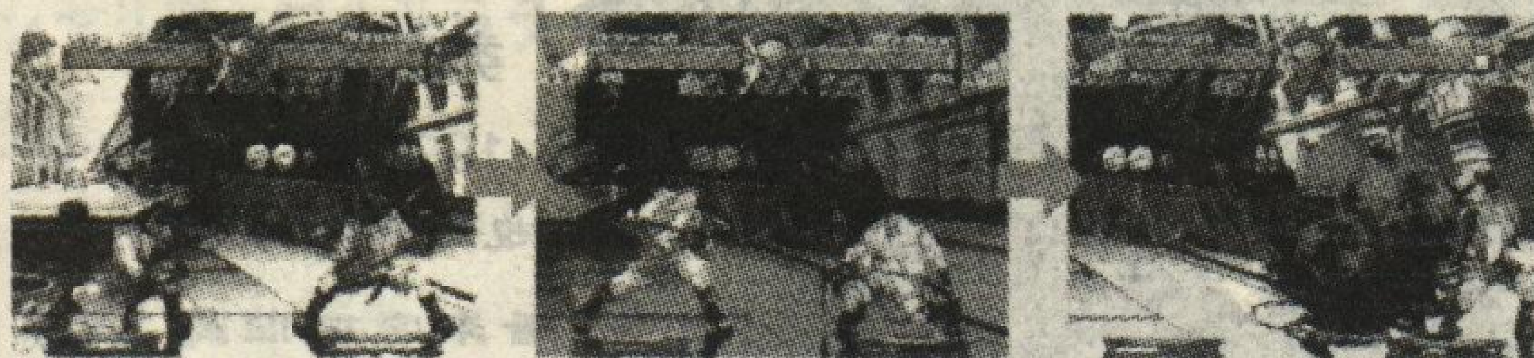
是全部角色中攻击距离最长的"杀界发生"技，首先利用跳跃攻击牵制对手，然后看准时机后一击必杀。

近距离最高可连续攻击四回，再画面边缘也可攻击四回。由于攻击距离较长，所以要考虑好下一步的计划。



AXL LOW　炼狱镰斩

当听到角色喊声后便使用镰刀的锁镰部分钩住对手，然后向对手展开攻击，攻击距离较长，在通常状态下使用最高可攻击二回，在画面边缘时可达到三回。并可在连续技途中停止后使用，这是非常有效的进攻方法。



KLIFF　破龙爆碎

攻击判定相当大，距离却一般，主要攻击角色的正前方，利用巨大的砍刀向对手展开连续的攻击。

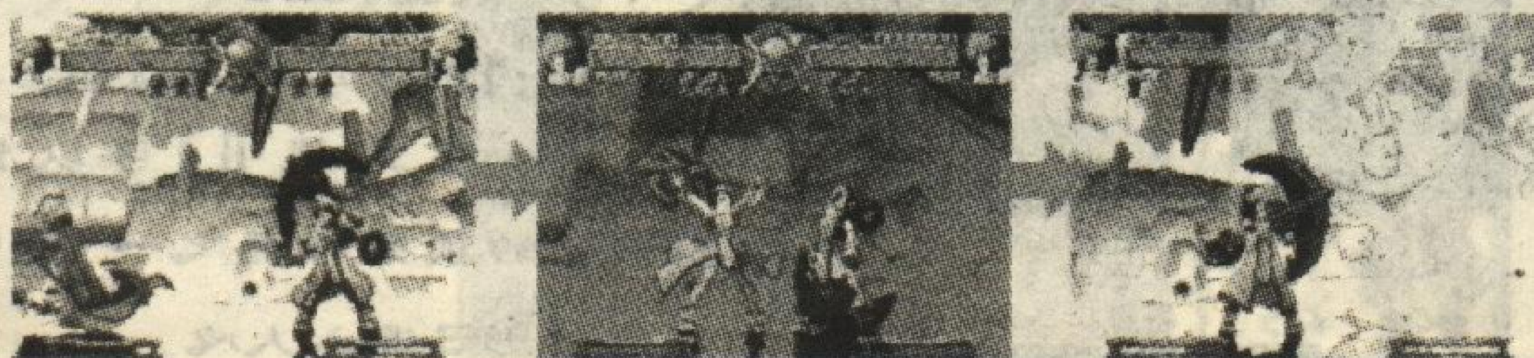
在画面中央以及画面边缘最高可达到三回攻击，但是并不能多次使用，因为破绽比较大。



MAY　飞んでっちやえ!

攻击距离比较短，攻击判定主要是角色的上方，并且判定较强，因为攻击距离较短，所以在实际掌握上比较困难。

但是并不能连续攻击，在对 CPU 战时还算比较实用的必杀技。



MILLIA RAGE　バグバイト

利用头发贯穿对手的心脏，使其一击毙命的必杀技。攻击判定较弱，距离也很短，需要配合普通技才能使用。

在画面边缘能够连续攻击对手是十分强劲的必杀技，在输入指令后需要前后摇晃。



日本热门GAME排行榜 TOP10

1998年6月15日发布

以销售量为准

除了《双界仪》之外，其它榜上作品都是些旧作，看来本月是游戏的淡季。在本月PS游戏重新统治了排行榜，SS只有两款作品上榜，N64也只捞到一个席位，看来还需努力。希望下月的排行榜上可以看到更多新作。

双界仪 第1位



PS 厂商:SQUARE
类型:ACT
发售日:1998年5月28日

期待已久的大作横空出世，果然一鸣惊人，勇夺排行榜首位，确实不凡。

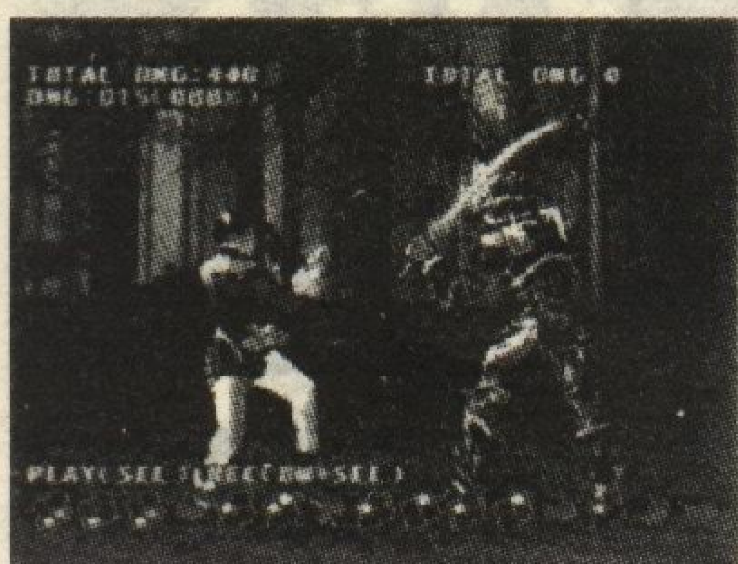
世界职业棒球2 第2位



PS 厂商:NAMCO
类型:SPT
发售日:1998年4月29日

因为棒球在日本极为流行，所以本款游戏的销量自然也就很多，今次成为排行第2名。

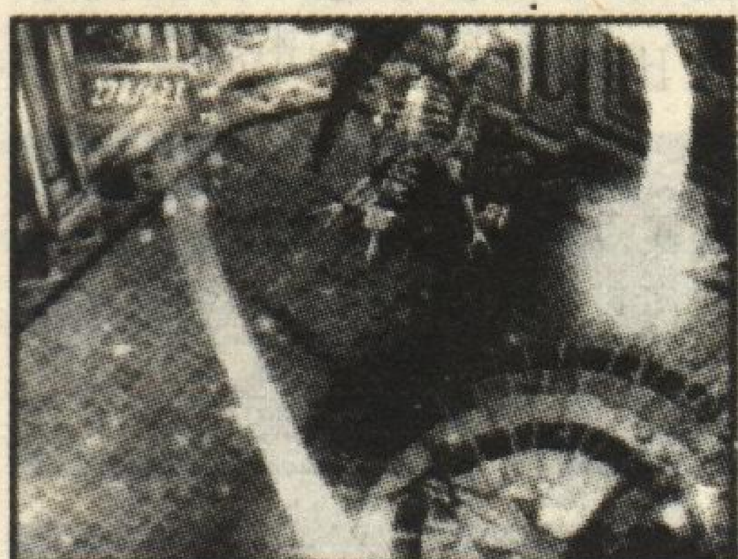
铁拳3 第3位



PS 厂商:NAMCO
类型:对战ACT
发售日:1998年3月26日

上期的第1名，在本月虽然下降两位，但只是因为面市时间已达3个月之久。

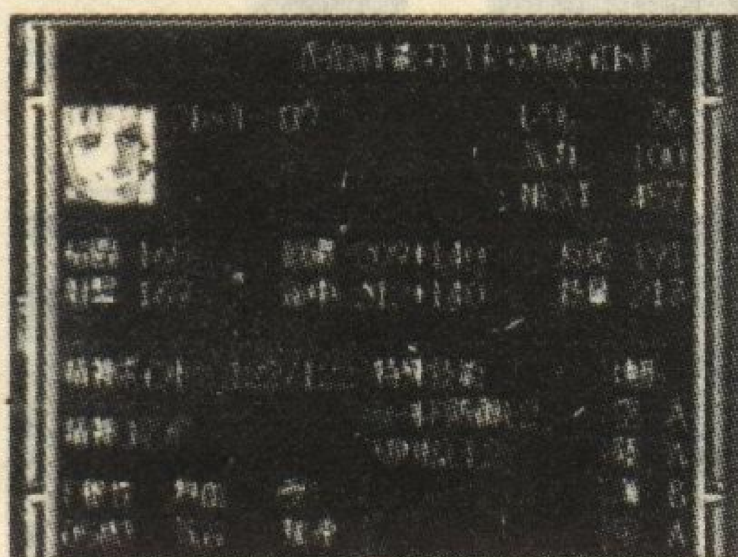
寄生前夜 第4位



PS 厂商:SQUARE
类型:RPG
发售日:1998年3月29日

本游戏画面极其优秀，虽失之流程过短，但依旧赢得了大多数玩家的喜爱。

机器人大战F完结篇 第5位



SS 厂商:BANPRESTO
类型:SLG
发售日:1998年4月23日

本作以其登场机体种类全，战斗场面宏大成为SS中SLG的首选之作。

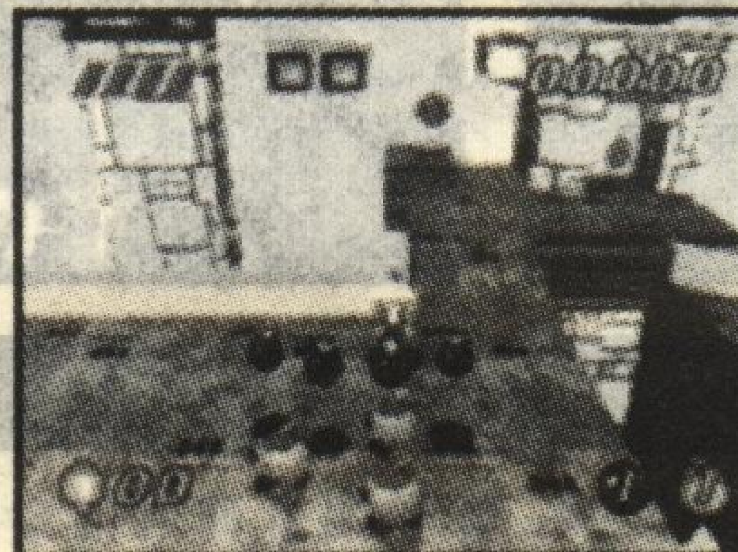
GT赛车 第6位



PS 厂商:SCE
类型:RAC
发售日:1997年12月23日

本游戏自出世以来几乎期期上榜，近期又推出了它的新版本，增加了赛车种类。

炸弹英雄~解救米莉安女王 第7位



N64 厂商:HUDSON
类型:ACT
发售日:1998年4月30日

N64的作品虽然非常少，但是只要发售就基本上属于比较优秀的一类。

大众高尔夫 第8位



PS 厂商:SCE
类型:SPT
发售日:1997年7月17日

本游戏可以说是在排行榜上最古老的名作。它以其精美的画面使玩家体会到高尔夫的乐趣。

生化危机2 第9位



PS 厂商:CAPCOM
类型:AVG
发售日:1998年1月29日

没想到这款游戏的名次又会反弹，看来它依旧是AVG中的最佳作品。

樱花大战II 第10位



SS 厂商:SEGA
类型:SLG
发售日:1998年4月4日

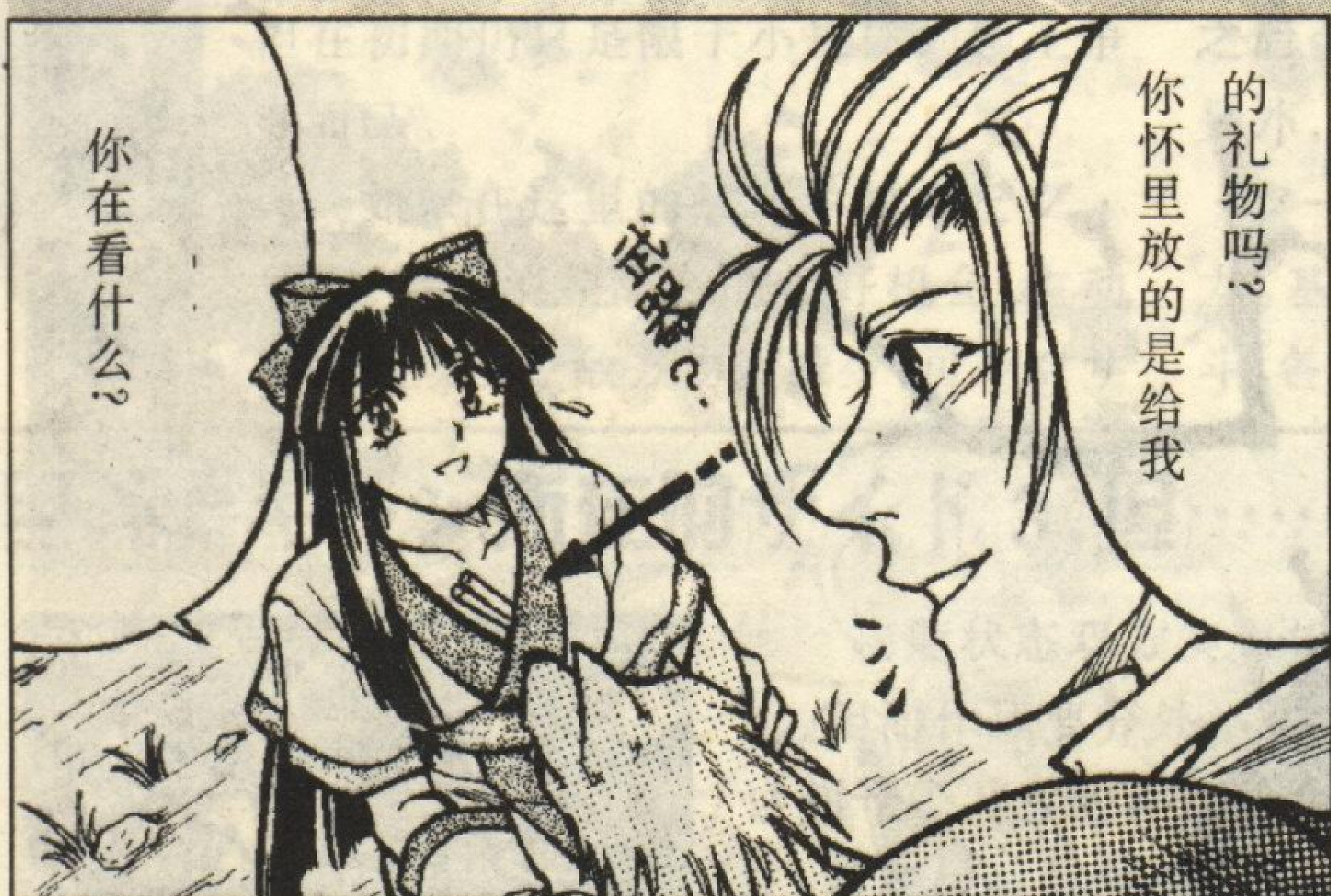
《樱花大战II》可以说是SEGA的顶梁作品之一，真宫寺樱的身影已深入人心。

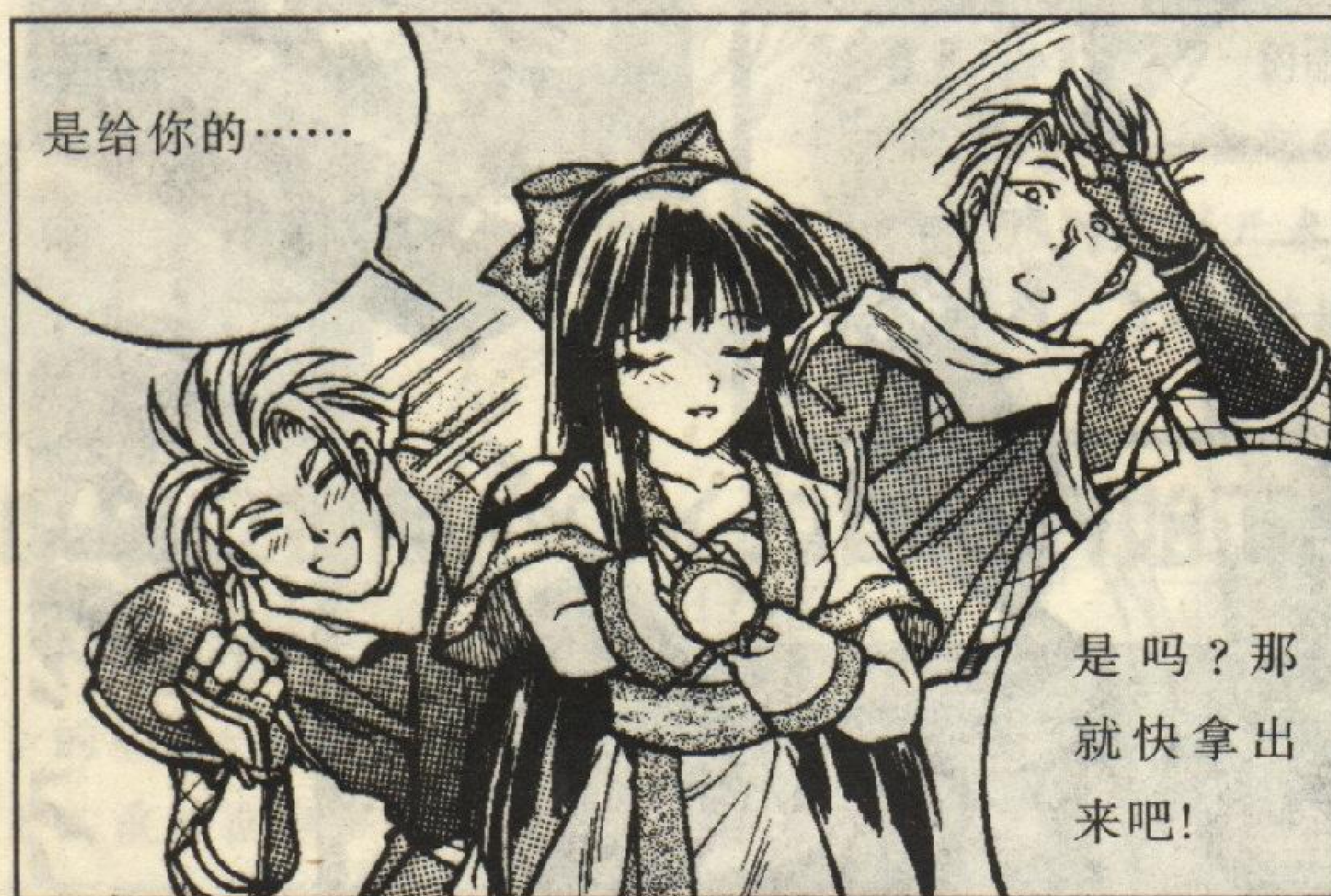

真漫园
●四格漫画廊
●读者投稿选登
●长篇故事连载
●设定资料赏析
●名作片头、结尾欣赏
●动漫万花筒
●闲情雅趣(复活篇)
责编/BLUE

四格漫画廊

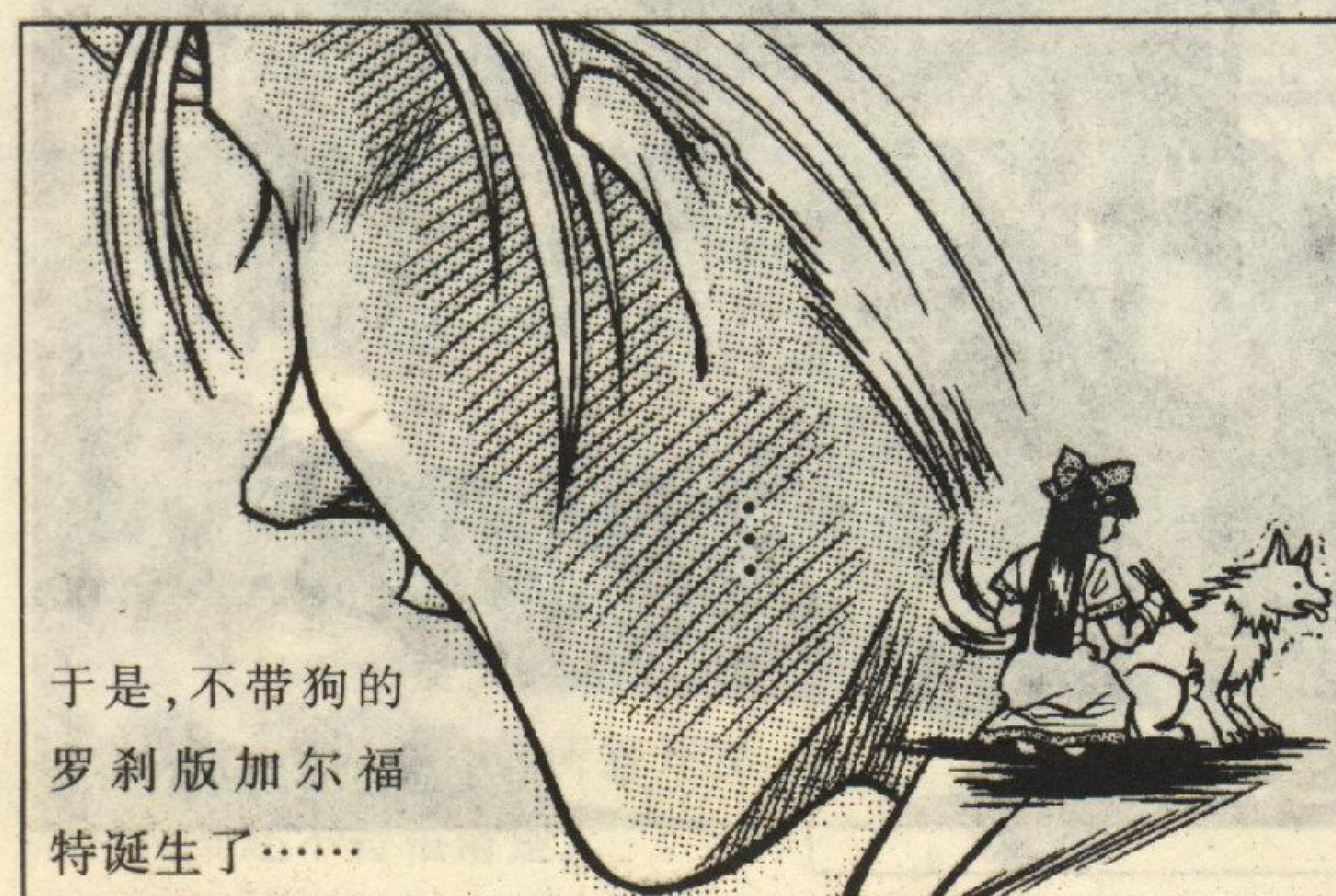
意外的礼物

——作者 未千夜(日)



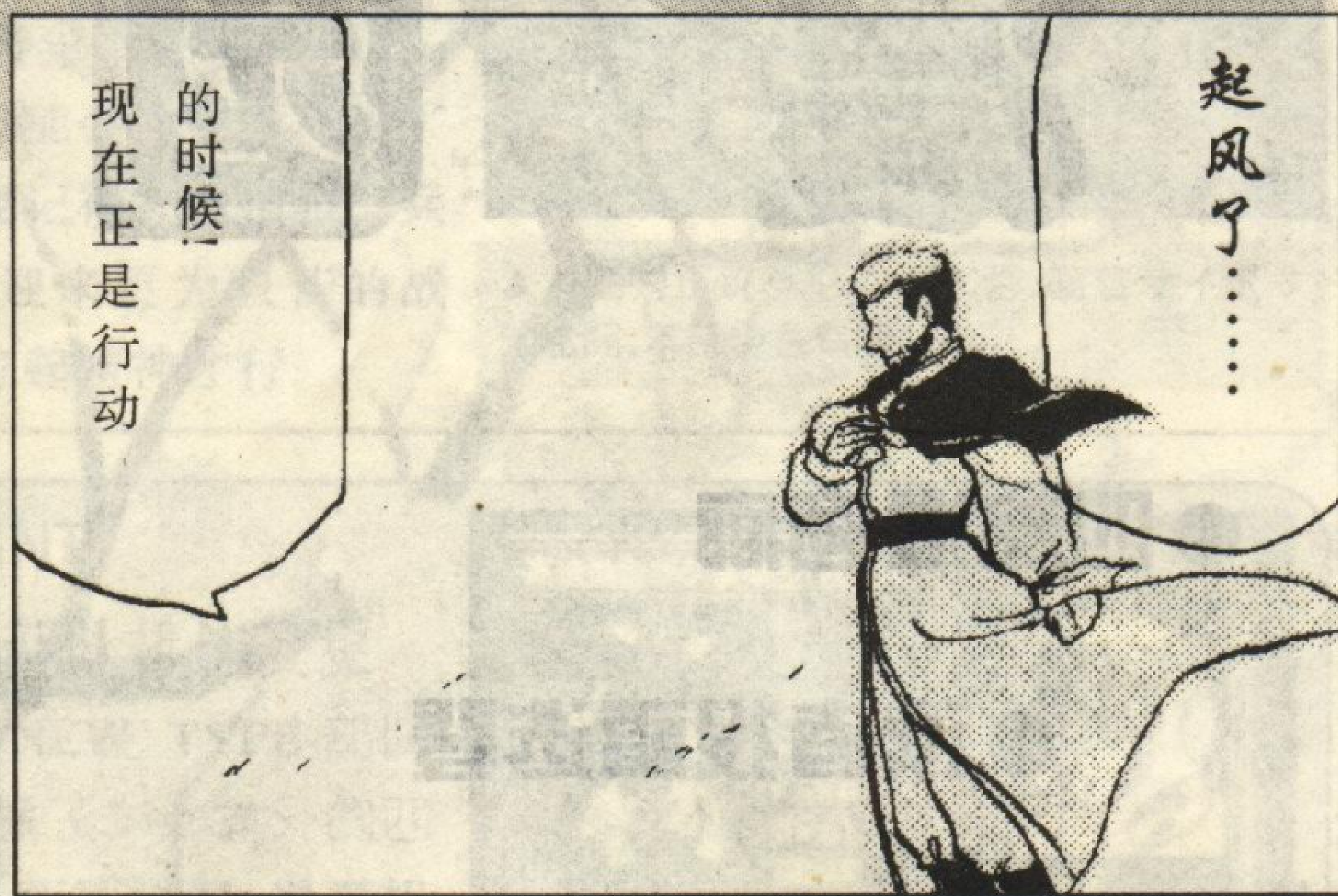




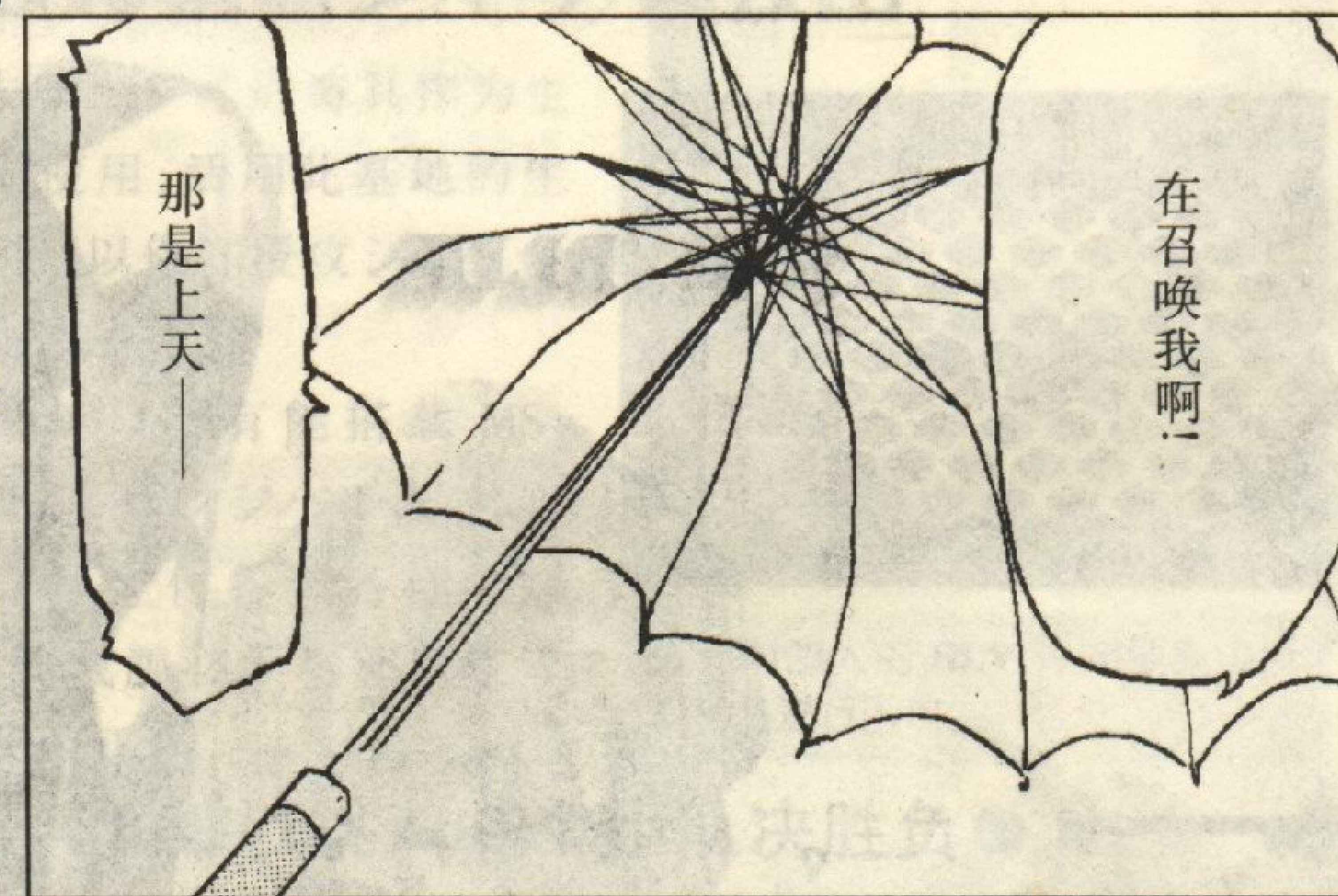


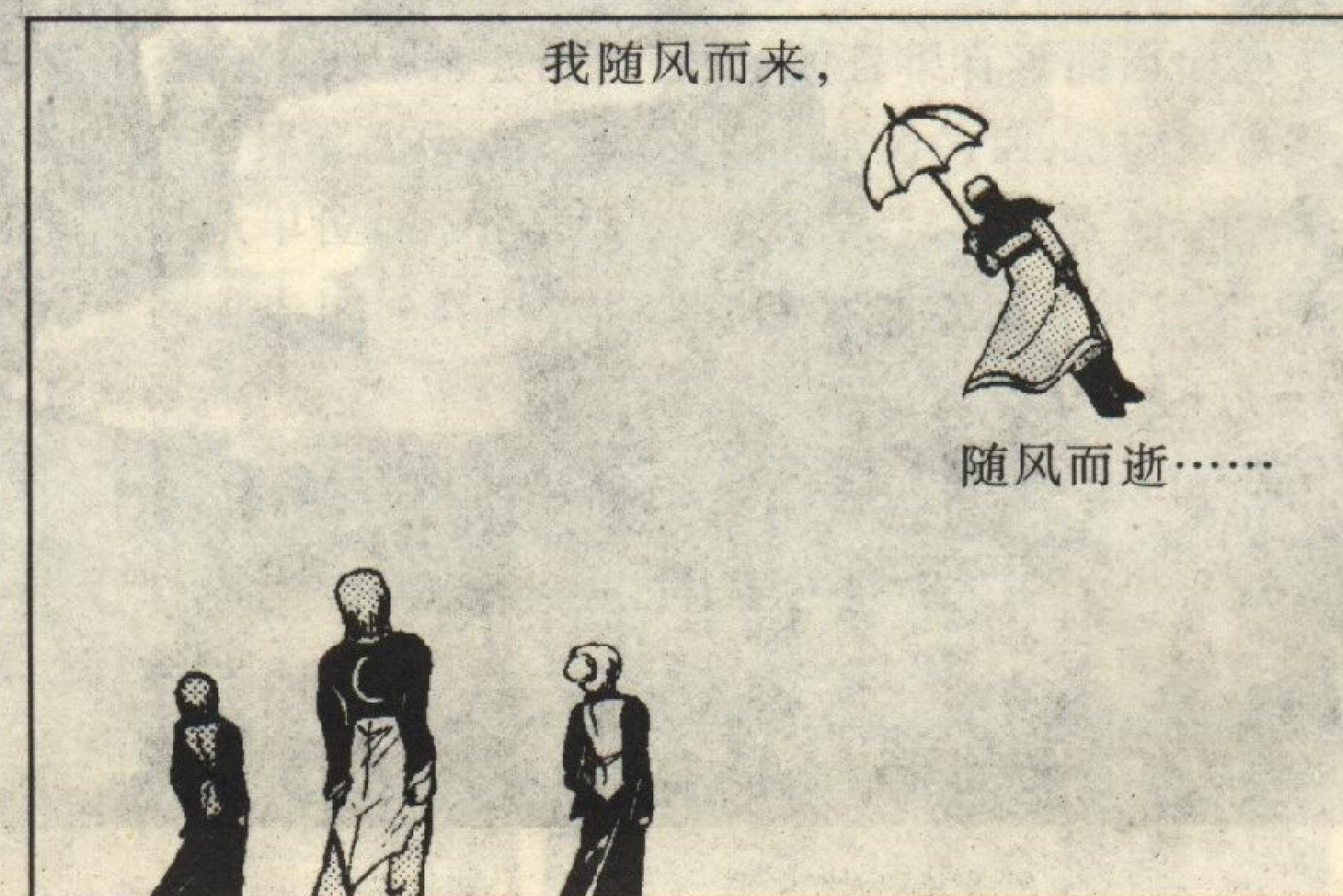
风之高尼茨

——作者 丸山ばびこ(日)









读者投稿选登



◀"格斗之王"之八神庵

作者/南京 刘胜龙

这可以说是本期中最出色的一幅作品,将八神庵的性格和所有特征都表现得淋漓尽致!希望能看到你更多的作品!谢谢!





▲"X 战记"之猫依让刃

作者/天津 徐菲

出自女性之手的细腻作品。



▲"侍魂"之娜可露露

作者/广东 唐海天

是近来以娜可露露为题材的最出色的一部作品。

▼"FF Ⅶ"之"约定"

作者/广西 仇欢瑜

气氛不错的作品,但男主角略显女性化。

◀『侍魂』之桔右京

作者/南京 宏秋令

十分出色,谢谢投稿!



▶『街霸Ⅲ』之云&扬

作者/四川 邵北光

将这对兄弟的剽悍之气充分表现出来,为本期的漫园增添了几分阳刚之美。

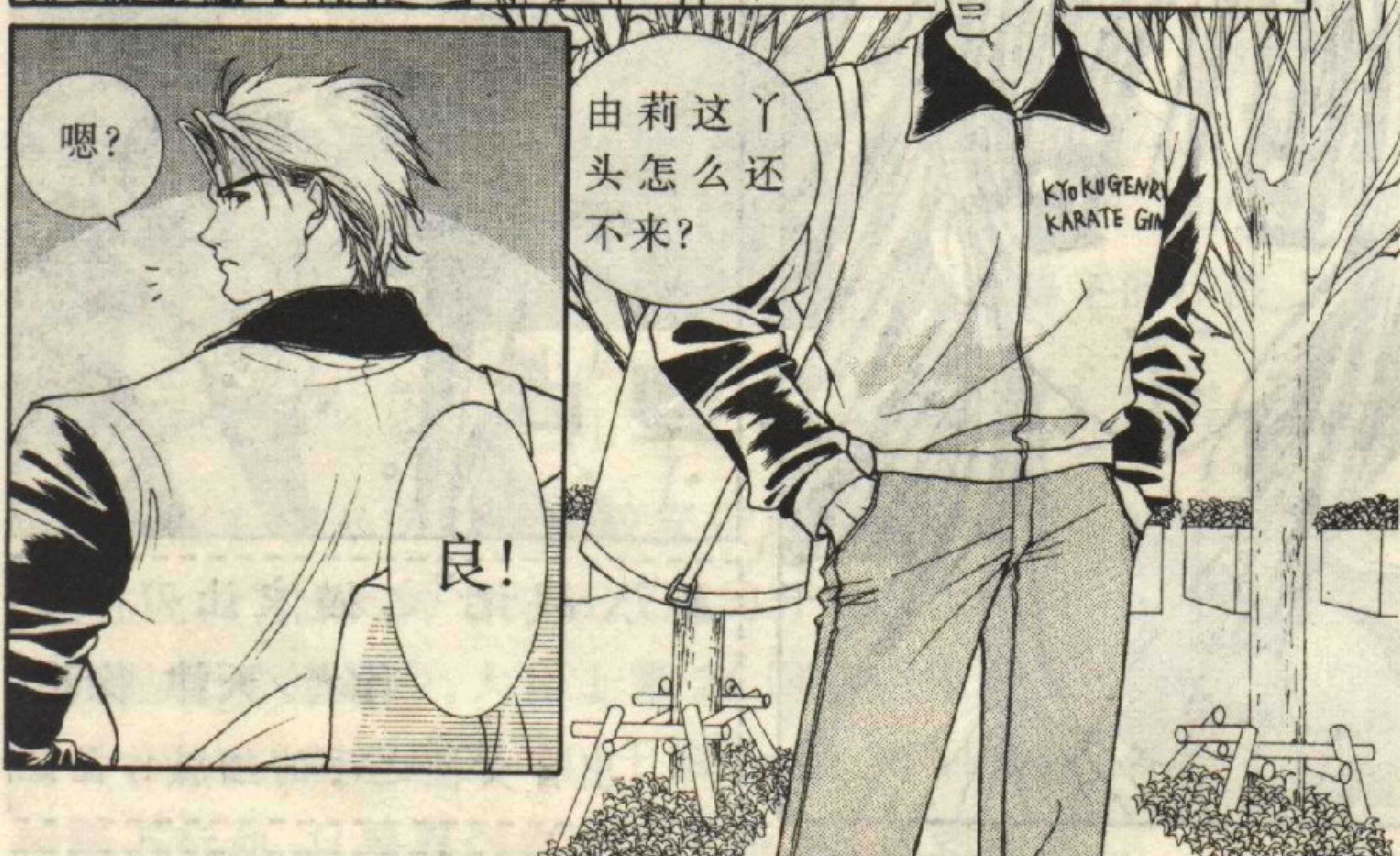


长篇故事连载


一起走吧!你可以乘我的摩托车。
好吧!
嗯,大约有20分钟的路。
京!是你啊!你知道武道馆在哪吗?


真笨哥哥是个蛋
哥哥总是乱七八糟的!
武道馆在哪里呢?
由莉小姐!
KOF
炎の不条理劇場
ストーリー&イラスト
藤井みほな


这时
…在哪儿呢…


由莉这丫头怎么还不来?
嗯?
良!


Hi!
偶然间!
你怎么会到这儿来的?
我准备在日本开间酒吧。
KING!?
良为什么又在这里呢?
我……
!!?


我要加速了!
真是太帅了!


ぬおおお
那个混蛋竟然和我妹妹…!
霸王翔吼拳!


轰隆!
噢!
怎么回事?你想干什么?我的摩托车全毁了!
你在干什么呀!?









(未完待续)

在杂志中连载长篇游戏漫画尚属首次,不知各位读者是否喜爱这一形式,希望大家能够尽快来信把意见告诉我,以便能及时对栏目进行调整。

此外,我们也欢迎各界读者向漫园中新开办的各个栏目投稿。

设定资料赏析

游戏

龙之力量Ⅱ～神离去的大地

人物设定：结城信辉

“龙之力量Ⅱ”的热潮现在已经退去，比起前一作本作在人物设定上的进步是显而易见的。首先，它取消了次要人物的“大众脸”设计，即使是各国微不足道的臣下也一样有能够代表其个性的头像。下面，我们便将本作中的部分人物设定原稿公布出来，以供大家欣赏。

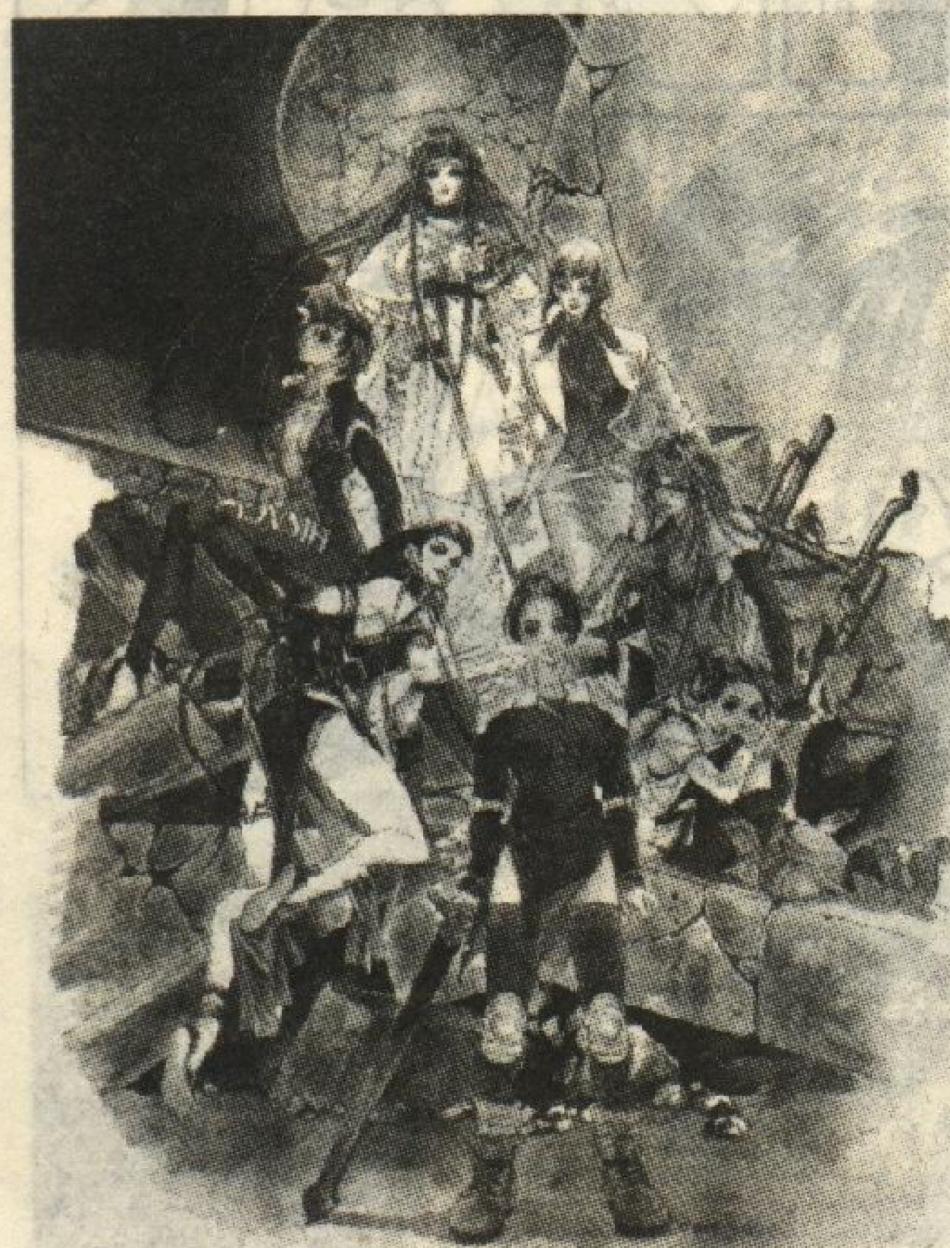


游戏

双界仪

人物设定：皇明月





出生在大阪，目前住在京都。职业是漫画家。其作品主要是以中国古典、实际人物等为题材，在她的原作故事中经常会加入作者的解释，所以给人以现实与幻想并重的感觉。

除了下面介绍的作品外，还有其初期的作品集《花情曲》和以明末清初时代背景的《黄土の旗帜のもと》中。



◀本书由角川书店发行，其中除了收录有梁山泊与祝英台的故事外，还有其它历史题材的作品。



◀由角川书店发行，本书以清代为背景，主要展现了京剧的魅力，据称其第二部已经发行。



这是皇明月首次为游戏设计人物，因为以前的作品多为少女漫画，可此次不得不考虑到玩家中大多数为男性，所以对于人物的描绘便与以往有了很大的不同。

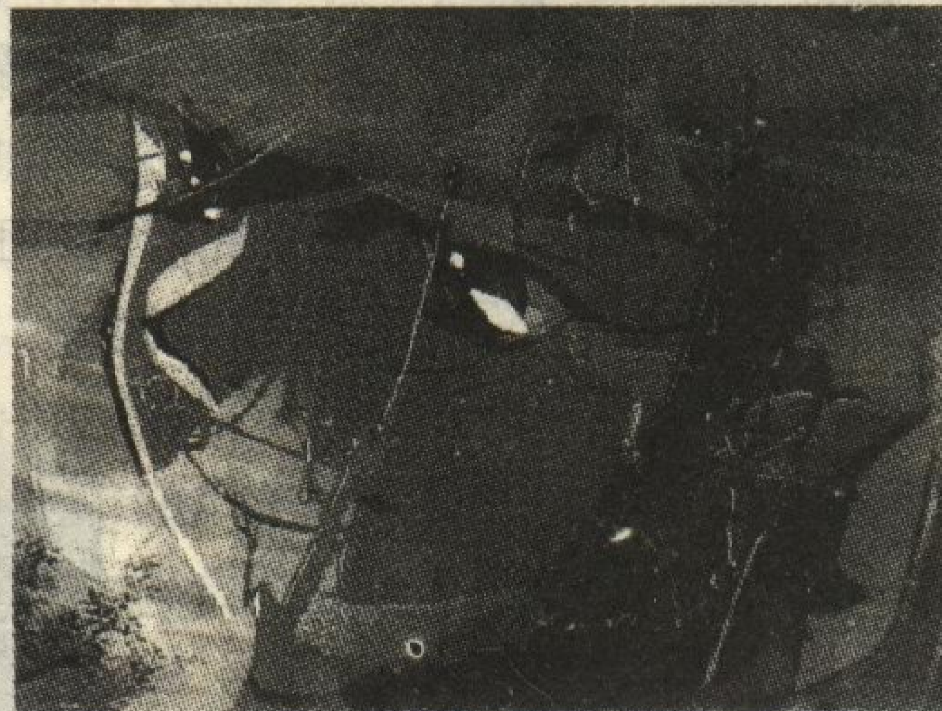
皇明月每年至少会来中国一次，而每次必到北京，也许某一天你会在街上碰到她呢！

名作片头、结尾欣赏

动画片 (片头)

罗德斯岛战记

~英雄骑士传









简评

这是近期最出色的动画片片头，虽然不算很长，但是却将罗德斯岛上历代的英雄人物作了一个明确的交代。从潘的出现而逐渐引入本作的主人公斯帕克，手法简捷明快。尤其是漫天飞舞的红色花瓣更衬托出了神秘的气氛，富于诗意的画面意境深远，令人回味无穷。



游戏 (片头)

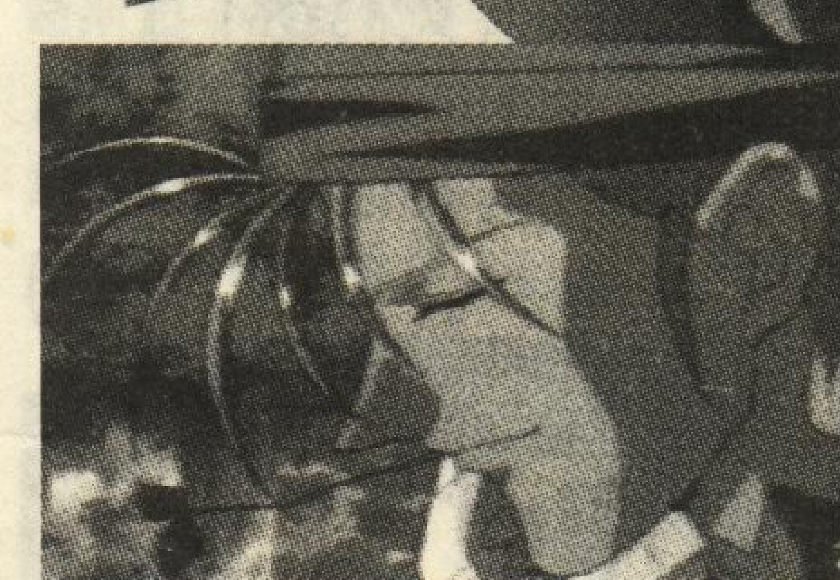
超魔神英雄传

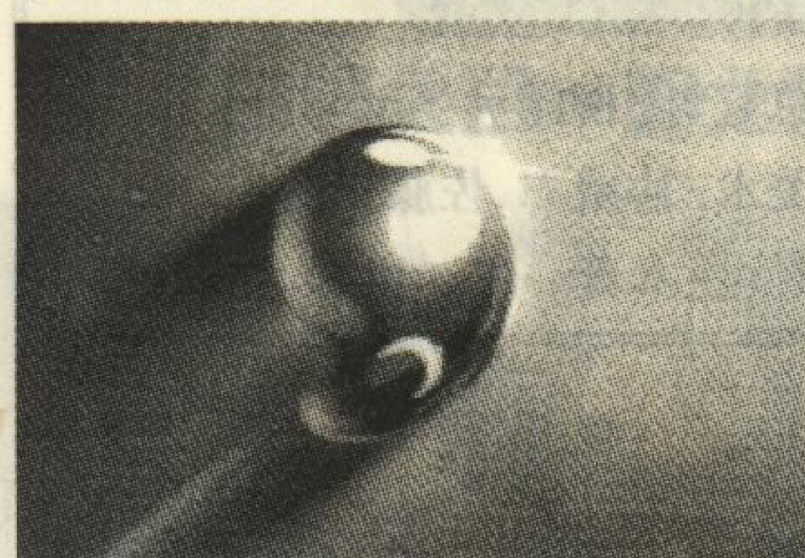
机种：PS　厂商：BANPRESTO

这是PS版“超魔神英雄传”的片头，在3D画面流行的今天，想在游戏中看到精彩的动画场面已颇为不易了，而这段动画则是近期游戏中比较出色的一作。

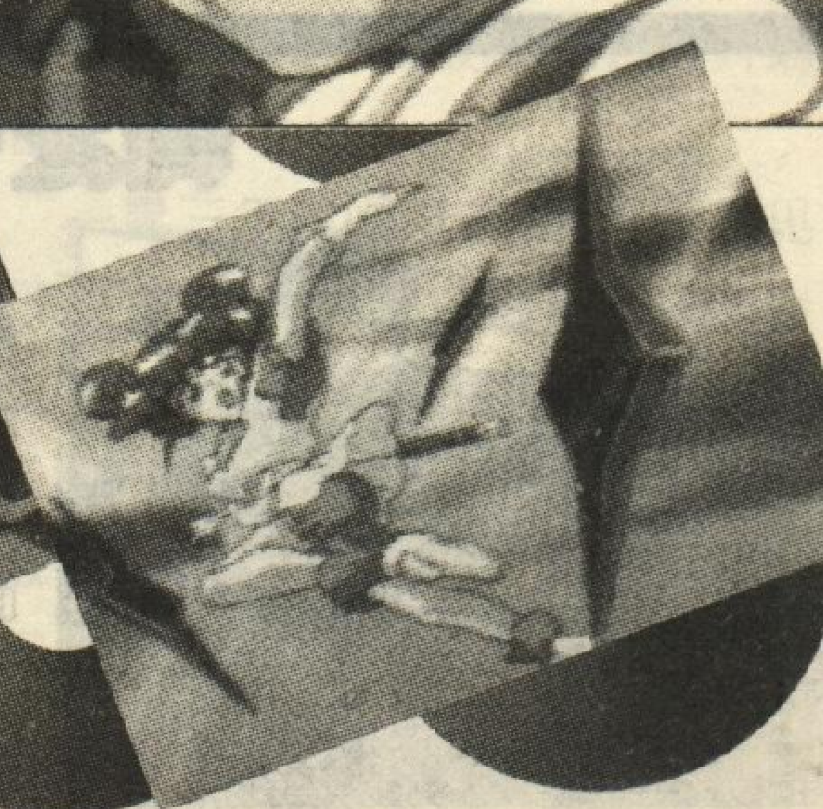
动画充分体现了原作轻松愉快的风格，无论在色彩上，还是在人物动作的处理上都恰到好处，但是细致程度欠佳。









动漫万花筒

BASARA



在《别册少女 COMIC》上长期连载中的人气漫画"BASARA"(原作/田村由美,单行本曾由小学馆发行过 22 卷)终于 TV 化,并且从今年 4 月开始放映。

"BASARA"的舞台是在人类文明灭亡之后已沙漠化的日本,人民在暴君的苛政之下过着痛苦不堪的生活。热爱自然的美丽少女更纱与孪生兄长、被称为"命运之子"的达达拉相依为命。在白虎之村成长起来。当他们 15 岁的那年,国王最小的儿子"赤之王"朱理袭击了村庄,达达拉惨遭杀害。于是,悲痛的更纱继承了兄长的遗志。她削断长发,舍弃了自己女性的身份,伪装成"命运之子"达达拉,她率领民众投入战场,为了争取和平与自由开始了奋战。

战火中,无数次的受伤,无数次的挫折使得更纱日渐成熟,但是命运最残酷的考验却刚刚到来。

更纱结识了一名青年,随着时间的推移,两人之间产生了爱意,谁知那名青年正是"赤之王"朱理。



不知各位是否看过本作的漫画,"BASARA"那带有明显少女漫画唯美风格的画面实在令人印象深刻。TV 版的制作十分细腻,使原作得以忠实再现。





STAFF

监督/高本富弘
人物设定及总作画监督/清水惠藏
美术监督/小林七郎
更纱/木村亚希子
朱理/井上和彦
扬羽/堪泽兼人
达达位/石田彰
浅葱/佐佐木望



青之6号



"青之 6 号"的原作者为小泽悟,在 60 年代发表时曾吸引过无数的年青人。如今,这部作品已被制作成 OVA,共分 4 集推出,第 1 集的面市时间是 1998 年 10 月 25 日。

"青之 6 号"是一个冒险故事,讲述了一艘名为"青之 6 号"的潜水艇在神秘莫测的海洋中历险,乘务员纪之真弓及其男友潜艇驾驶员速水铁在作品中将极为活跃,丰富而细腻的人物性格与神秘而浪漫的海底之旅编织成一幅别具魅力的画面。大海一直是科幻作家喜爱描绘的对象,也最能勾起青少年的幻想,对于离人类最近而人类又对其所知甚少的蓝色世界的无限憧憬构成了"青之 6 号"经久不衰的吸引力。



这作品的制作人员是担任监督的前田真宏、剧本是山口宏,另外有首次担任动画人物设计的游戏人物设计(游戏"豪血寺一族")兼插画家村田莲尔,还有漫画家兼插画家草薙琢仁,而机械设计是大家熟悉的河森正治及山下 IKUTO。原作者小泽悟表示:"此次制作'青之 6 号'的工作人员年纪都与我的孙子差不多,而作品所面向的观众也大多属于这一年龄层。如果他们是曾经受过原作影响的话,那么'青之 6 号'相信会再次打动他们。"

从各界的反映来看,人们普遍对"青之 6 号"的 OVA 版十分期待,而制作方面也倾注了相当大的精力,作品中的机械、怪兽以及海水等都是用尖端的数码技术描绘而成的。总而言之,"青之 6 号"是与以往动画片有着明显区别的作品,它绝对会给所有 FANS 带来一股清新的气息。

Weiβ kreuz

由著名声优子安武人和 Project Weiβ 原作,曾在《月刊WINGS》上连载的"Weiβ kreuz",现已被改编成 TV 版动画片。

这个作品讲述的是世界上一些凶恶的罪犯经常以巧妙的手法来躲避法律的制裁,他们隐身在暗黑的世界中,虽然表面都有正当的职业,但实际上却无恶不做。主人公是被称为"暗之处刑人"的四个年轻人,他们分别是艾亚、肯、耀西和奥米。他们从一个化名为贝鲁夏的人处接受任务,而负责传达任务的则是一位美丽的少女曼克丝。

四位处刑人各自有着不同的过去,他们性格各异,由于贝鲁夏的召唤而聚集在一起。他们身穿黑衣,使用华丽的技巧,一次又一次将罪犯绳之以法。

STAFF

监督/江上洁　角色设计&总监督/柳泽テツヤ
故事构成&脚本/谷伊佐夫　美术/协威志、佐藤正浩
艾亚/子安武人　肯/关智一　耀西/三木真一朗　奥米/结城比吕

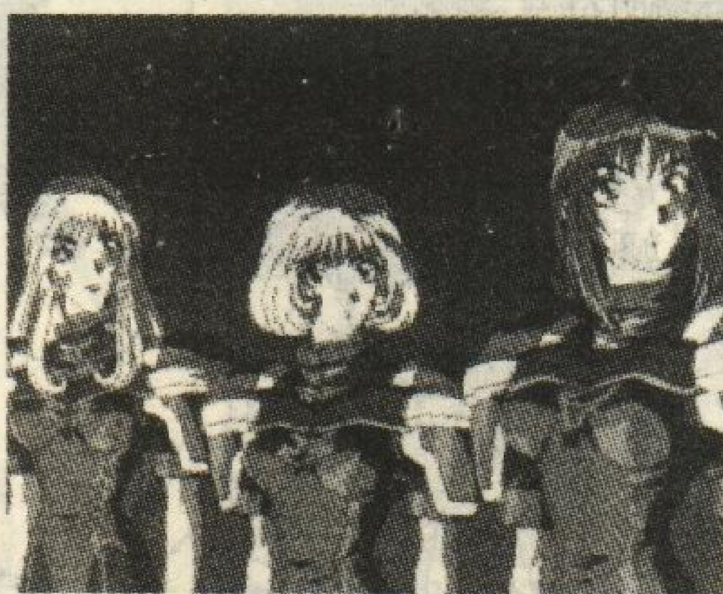


POWER DOLLS～α计划



"POWER DOLLS"，最初是于'94年在PC98上发售的游戏。之后数年间，以漫画、小说及去年的PS版游戏等等在各种媒体上登场，现在，这一作品终于作为OVA动画版而登场。在这次，为大家介绍一下其故事背景等基本设定。

——公元2292年，地球人口数达到极限。为解决这一问题，人类开始了向新发现的行星奥姆尼的移民。



80年岁月过去了，由于地球政府对移民们苛酷的管理，终于引发了奥姆尼独立战争，在战争中奥姆尼军一度处于劣势，但在后期终于成功开发出被称为装甲机动步兵的POWER RODAR，并成功的击退了地球军，赢得了胜利与独立。



统称为DOLLS的本作主人公们，便是在独立战争中立下汗马功劳的特殊部队。以领导DOLLS的菲中校为首，成员全部均为女性。独立战争结束后，她们在新指挥官哈蒂大校领导下，为了平定国内的战乱，再次投身战场，与反政府组织吉亚斯展开激斗……



如上所述，这一部OVA便是以独立战争胜利4年后的奥姆尼为舞台。DOLLS受命前往吉亚斯的某实验基地，却遭到了有六条腿的怪异RODAR的袭击，在苦战中她们了解到，这是敌军开发的新型实验机体"阿尔法"……

STAFF

监督/日高政光　角色设计&作画监督/ゴトウマサユキ
剧本/富冈淳广　机械设定/西冈康弘　摄影监督/吉田光伸
哈蒂/久川绫　菲/三石琴乃　塔卡丝/横山智佐　艾丽丝/永岛由子

银河英雄传说外传
白银之谷·朝之梦、夜之歌·污名



以无边无际的宇宙为舞台而展开的银河帝国与自由行星同盟的激战——将华丽的宫廷剧和壮阔的战争融为一体，由田中芳树创作，通称《银英传》的长篇小说，又有新的动画版推出了。

首先"白银之谷"是从由少年军校毕业的莱因哈特与吉尔菲亚斯两人，被分配到冰之行星卡普琼克的前线基地而展开故事情节的。该基地的司令官海分达大校，接受了嫉妒憎恨莱因哈特之姐安妮罗捷的培尼明迪公爵夫人之命，企图设下陷井害死莱因哈特与吉尔菲亚斯，在其安排下出发执行侦察任务，却在意外的地方遭遇敌军，而这时侦察军的能源已几乎耗尽……

之后"朝之梦、夜之歌"是莱因哈特与吉尔菲亚斯被配属到宪兵队时的情节。在这里发生了曾与两人同校的学生会主席，如今同样被配置在此地的士官生猝死事件。两人感到事情十分奇怪，于是展开了秘密调查。这是带有悬疑色彩的一集。



而第三集"污名"讲的则是休假中的吉尔菲亚斯来到人造卫星——克罗依斯纳哈亚，并意外地卷入贩毒组织引起的一场骚动中，情节极为惊险。

这次的三集，每一集均是用了4话才完结。

STAFF

总监督/石黑升　故事构成/河中志摩夫
角色设定/清水惠藏　机械设定/田中精美
莱因哈特/堀川亮　吉尔菲亚斯/广中雅志　安妮罗捷/潘惠子

超能力大战
第一集



21世纪初叶，世界各国在全面废止核武器条约之后，相继开发出一种新的军事技术以取代核武器，这就是精神能量技术，也就是超能力的开发。被发现有资质的人们通常会被官方以某某嫌疑为由骗到军方成为实验体，被赋予超能力，但若实验失败，便只能面对被无情的遗弃一途。

在这种情况下的某一天，在美国的实验基地，一位15岁的少年奇斯·艾文斯从中逃脱出来。在逃脱中，与名叫班·格里非斯的不良少年相识并成为好友。然而追兵紧随而至，为了保护温暖地照顾自己的班一家，奇斯迫不得已在班的面前使用超能力，并悲痛地告诉吃惊的班，自己不是普通的人类。然而班表示，这不会对两人的友情有任何影响。





可是，新的追兵终于还是将奇斯捉走了，班为自己没能保护自己的朋友而陷入了悲痛之中，但他不曾想到，这只是两人那令人悲伤的命运的开端而已。

一晃三年时间过去，班终于又见到了奇斯，然而这时的奇斯已成为世界国家"诺亚"的指导者，率领有超能力素质的人与普通人类为敌。在背后支持"诺亚"的某财团的年轻总帅理查德·黄，也在这时登场……而看到这些的班从此开始走上了与他们的野心相对抗的战斗之路！



第二集



为了建起超能力者的乐园挑战人类的奇斯，与一心想要阻止他、拯救他的班，终于又一次见面了。班为奇斯做出的世界国家诺亚宣言及其支配人类的野心惊愕不已，为了了解事情的根源和真象，班追着奇斯的踪迹，前往诺亚的大本营。然而，在这里班所见到的，却是与人类的军队作战而相继倒下的超能力少年们的身影。班能否阻止这场悲剧的延续呢？他自身的命运又会怎样呢？



STAFF

总监督&角色设计／大贯健一　监督／山内富夫
脚本／川崎ヒロユキ・高山克彦　作画监督／荒木英树
班／关智一　奇斯／津久井教生　艾米丽奥／高山みなみ
王／真殿光昭　索尼娅／白石文子

万能文化猫娘(OVA)



“万能文化猫娘”的TV版在日本已经播放完毕了，但是由于其受欢迎程度颇高，所以该作的OVA版又将于8月21日推出。OVA版共分三卷，情节及人物设定都比过去更为细腻。

故事发生在近未来，地点是在真似木市。主人公名叫夏目龙之介，今年14岁，他从小便是在父亲久作和母亲晶子的细心培养下健康成长。他的中学生活也十分健全，可是因为一个特殊事件的发生而完全改变了一切。

因交通意外而失去父母的少女通口温子（女主角NUKU NUKU）来到夏木家，原来龙之介的父亲久作与NUKU NUKU的父母是好朋友，所以久作便代替她的父母将其留在家中以便照顾。厨艺精湛而且活泼美丽的NUKU NUKU很快令龙之介喜欢上了她，可是她真正的身份却只有久作一个人才知道……



STAFF

原作／高田裕三　美术监督／宫前光春　色彩设定／中野伦明
摄影监督／小西一广　编辑／田熊纯　动画制作／苇プロダクション
NUKU NUKU／林原惠美　夏木龙之介／伊仓一惠
夏木久作／神谷明　夏木晶子／岛津寒子　石山纪子／西村ちなみ

狙击13
～女王蜂

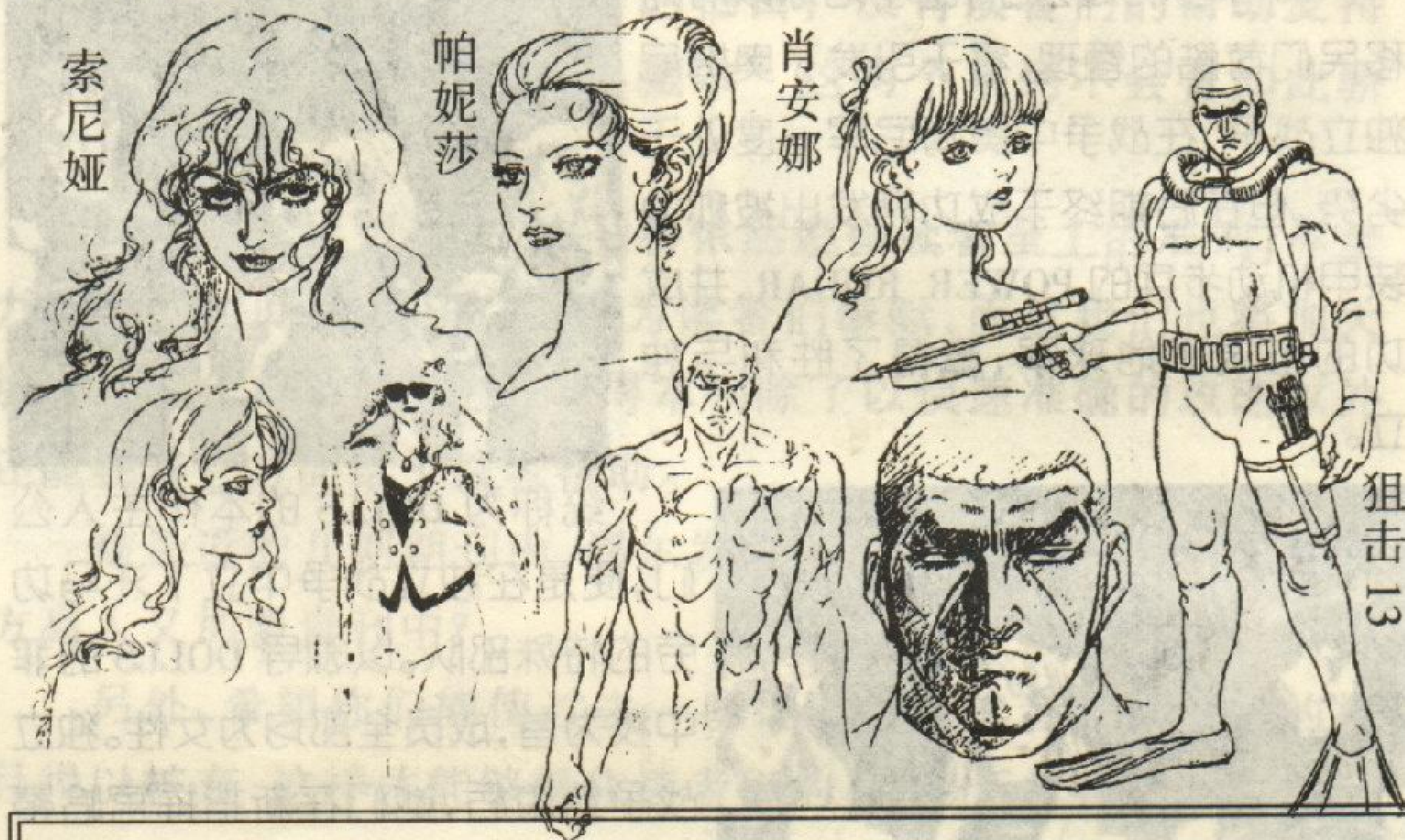


曾在小学馆的《BIG COMIC》上连载长达30年的著名漫画“狙击13”已被OVA化，曾在1983年制作其剧场版的出崎统（监督）和山野昭夫（角色设计）此次再度合作，相信这款历久长新的作品一定会在观众中引起空前的轰动。



此次的故事以美国总统选举为舞台，美国民主党总统候选人罗伯特·哈迪与副总统候选人托马斯·沃鲁萨姆收到了南美毒品组织“女王蜂”的威胁信。哈迪一向主张“无武器、无毒品！”，这当然会招致犯罪组织的不满，为了能够继续为非作歹，毒品组织的威胁信看来绝对不是单纯的恐吓。于是，沃鲁萨姆便聘请著名的赏金杀手“狙击13”来暗杀“女王蜂”的首领丽妲·索尼娅。为了能够详细地了解整个事件，狙击13来到沃鲁萨姆和哈迪的身边，谁知却得悉了索尼娅的过去……





STAFF

剧本／乔治·盖里、田子明弘　监督／出崎统
角色设计／杉野昭夫　音乐／芳野藤丸
狙击13／玄田哲章　索妮娅／胜生真沙子
罗伯特·哈迪／有本钦隆　托马斯·沃鲁萨姆／中尾隆圣

游击宇宙战舰(剧场版)



在FANS中享有崇高地位的“游击宇宙战舰”将于今年夏天推出剧场版。

故事讲述内鲁加鲁出资并提供技术建造了新型的宇宙战舰，该舰在宇宙军的配属下于各空间站和殖民卫星间巡回，担任警备工作。新任的舰长是已经长大的露丽。此时，在火星遗迹中发生了重大事件，一架谜之机器人出现，其战斗力及机动力都十分卓越。它的身份究竟是什么呢？它的出现又将意味着什么呢？

魔剑美神(剧场版)



为了争夺最强魔导士称号的白蛇娜伽与丽娜之间的争斗似乎永远不会停歇，这次她们来到了盛产可用魔力操纵的傀儡——石巨人的斯多纳村。在这里她们与兰亚相遇，同时还结识了兰亚的兄长休伊等。此外娜伽与丽娜还卷入到斯多纳的两位城主的争霸战中……

闲情雅趣(复活篇)







▲"街头霸王 EX"的夹克衫。



►"月华之劍士"海报。

多彩的世界!!

▲"街头霸王 EX"海报。

◀这是"恶魔救世主"莉莉丝的海报。

▼"月华之劍士"的彩卡。



▶这是一张 CAPCOM 人物群像海报。



首办欣赏之樱花大战

制造商:BANDAI



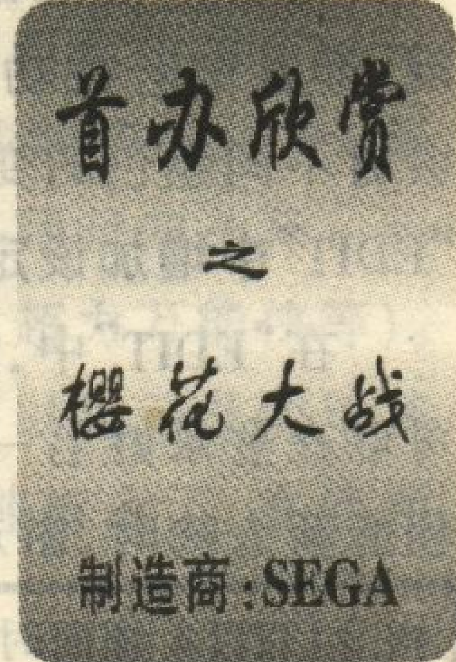










首办欣赏之樱花大战

制造商:SEGA

首办欣赏之樱花大战

制造商:海洋堂









秘法不传，技艺无双

秘技库



责编/CZY

PS GUILTY GEAR 秘

北京　刘哲

使用2位隐藏角色

只要能够将“NOMAL MODE”打爆(可 CONTINUE)，之后便可使用2位隐藏角色“TESTAMENT”及“JUSTICE”。

TESTAMENT 技表

技名	指令
PhantomSoul	↓↘→+○
Exec BEAST	←↙↓↘→+○
Grey VDECA	↓↘→+△
Panzer Centibeat	→↓↘+△
Dimension Sense	↓↙←+×
Nightmare Circular(觉醒表)	↓↘→↓↘→+○

JUSTICE 技表

技名	指令
Strike Backtail	←↓↙+×
Michael Sword	←↙↓↘→+△
Valkyrie Are	→←↙↓↘→+△
特殊能力	空中可连续3次 Dash
Gamma Ray	←→←→↘↓↙←+○

PS 新日本摔角 秘

北京　刘哲

玩者只要根据下表所示的指令输入，便会有不同的效果出现；而其中若成功输入使用隐藏人物指令时，“PUSH START”更会有不同颜色的变化显示：

“EDIT”中增加设定项目

在“EDIT”中，除了可增加“入场主题(THEMA)之外，玩者更可以在登录姓名一项，输入：“スペシヤルで游びたい”。之后，在创造新人物时，游戏便会增加四项追加设定予玩者。

指令(TITLE 画面时输入)	效果
顺序输入：□、○、→、←、SELECT 键	可使用 S・S・MACHINE
顺序输入△、×、↑、↓、SELECT 键	可使用蝶野
顺序输入□、×→、↓、SELECT 键	可使用狂神 LIGER
顺序输入○、△、←、↑、SELECT 键	可使用 TIGER MASK
顺序输入：R1、L2、L1、R2、SELECT 键	在“EDIT”模式中增加一个名为“入场主题(THEMA)的选项
顺序输入：L1、R1、←、○、SELECT 键	以田木选手为背景的标题画面(只适用于限定版：可○键来观赏其他相片)

PS MORTAL KOMBAT TRILOGY 秘

北京　刘然

使用旧版人物

在人物选择画面中，首先移到 KANO、RAYDEN、KUNG LAO 或 JAX 人物的其中一位，接着按 SELECT 键，之后该人物画面便会转变为旧版人物；而招式方面，亦会与原来的有所出入。

选关

在选择人物之后，便按着：“↑ +START 键”不放，当进入到显示对手画面时，便可以再按着“←/→ ”来选关(即在按着：“↑ +START 键”不放的情况下来加入左右方向)，之后只要放手便可以选择玩者所喜欢的 STAGES 了。

“?”OPTION

玩者在进入“OPTION”中，首先按着：“↑ +L1+L2+R1+R2”不放，之后便可以选择进入“?”一栏，当中有一些特殊的设定予玩者自行更改，而其中的内容，则请参阅下表所示：

项目	效果
1 Bbttion Fatailities	当设定为 ON 之后，便会切入为简易输入方式，当画面出现“FINISH HIM”时，只需要按一个键，便可使出“究极神拳”来了结对手。(□：BRUTALITY、△、FATALITY1、○：FATALITY 2、L1/L2：FRIENDSHIP、R1/R2：ANIMALITY)
Instant Agressor	设定为 ON 后，AGRESSOR 计便会维持于全满状态
Normal Boss Damage	设定为 ON 后，BOSS 所受的伤害便会减少。
Low Damage	设定为 ON 后，减低所有攻击的伤害度。
Health Recovery	一段时间后，体力会慢慢自行回复。

使用隐藏人物 CHAMELEON

首先在人物选择画面中，使用 SMOKE 这位人物，然后立刻按着：“←+□+△、L1 及 L2(或 R1 及 R2)不放，直到游戏开始时，玩者便发现所使用的并非 SMOKE 而是 CHAMELEON。由于他可以随决变换成其他角色，所以是较为难用的一位人物。

PS 武士道之刃 秘

北京　王然

使用“傻瓜”条件

玩者若想使用外表得意的“傻瓜”，首先要进入隐藏模式－“百斩之间”中，以 NO CONTINUE 的情况达成百人斩。如果玩者所使用的角色是属于鸣镜馆一方，则完成百人斩后便可在“对刃之间”使用“鸣镜馆傻瓜”；相反，便可以使用“舍阴党傻瓜条件下进入“胜田之简”，则“傻瓜”这位角色便会成为玩者最后要对付的敌人！

PS 大阪湾岸 BATTLE 秘

上海 郑健

特殊车牌号码

在游戏开始前,原本是需要输入玩者的画牌号码,不过保要根据下表所示的车牌号码来输入,便会出现不同的特殊效果:

模式	车牌号码	效果
SCEARIO	なにわ71ま59-69	开始时已有802000POINTS
	なにわ54はそたた08-09	立即欣赏ENDING画面
TIME ATTACK	なにわ88わ01-93	可选择道顿堀赛道
	なにわ33め74-11	可选择裹六甲赛道
	なにわ45う78-90	可选择裹六甲及道顿堀2条赛道
	なにわ77な53-00	可选择裹六甲和道顿堀赛道,以及使用一般和SPECIAL车辆
SCENARIO& TIME ATTACK通用	なにわ71り47-39	使用SPECIAL车辆
	なにわ71は44-38	使用一般车辆,如TAXI等
	なにわ78ら84-50	使用一般车辆和SPECIAL车辆
	なにわ33き08-02	使用FUNKY-802赛车

PS 金田一少年事件簿~地狱游园杀人事件~ 秘

上海 郑健

对话及文字自动变换模式

在对话时,玩者只要按R1键会可以令对话视窗由蓝色变成橙色,之后按着○键便可令对话时按着R2键不放的话,亦可以令文字自动变换。

BGM、VOICE SELECT MODE

在标题画面时,按SELET键20次,之后进入OPTION中,便会发现增加了"BMG SELECT MODE"。此外,若在标题画面时,按SELECT键50次的话,更会发现在OPTION中增加了一个名为"VOICE SELECT"的模式。

MOVIE、DEGEST MODE

玩者在完成了游戏之后,返回标题画面中,再选择进入OPTION。当中玩者便会发现增加了"MOVIE"及"DIGEST"2个模式。"MOVIE"-可重温在游戏中出现过的CG MOVIE;"DIGEST"则可观看游戏中的故事摘要。

PS 炎之挑战 秘

湖北 马军

增加机会至7个的秘技

方法就是在模式选择画面中输入以下指令:先到"1Pプレイ"按→4次,到"トーナメント"按→1次,到"コースエデイット"按←2次,再到"オプシヨン"按←6次。成功的话,当进入游戏时便有观从的欢呼声作为表示。

PS KATTOBI TUNE 秘

湖北 马军

自动驾驶模式

在进行比赛时,玩者只要按START键将游戏暂停,然后按一下SELECT键,再按START键返回游戏中。这时玩者便发现赛车会由电脑自动驾驶,因此就算你是赛车新手,只要赛车的速度够高,要夺取冠军便易如反掌了。

PS WAKU WAKU 保龄 秘

大连 陈征

自由选择场地

玩者首先选择进入"PARTY MODE",当决定好参与人数后,便会进入人物选择画面。之后,玩者便着:"L2+R2+SELECT键"不放来选择人物,这样当进入场地选择时,便发现所有球场都可以让玩者自由选择了。

PS WORLD STADIUM 2 秘

大连 陈征

赛跑游戏的秘密

在标题画面出现时,同时按着"L1+R1+△+START不放,直到赛跑比赛开始后便可放手。这时玩者的选手便会因被狗追赶而获得一名,之后在游戏中便会发现新增一个名为ゼビウススダジアム的隐藏球场了。

SS COURIER CRISIS 秘

青岛 JACK

隐藏人物

首先进入"PASSWORD"模式中,输入:"XFIFTYONEX",然后同时按着"X键+C键"来决定,成功的话,便会出现一下音效,进入游戏后便会发现人物竟然变成了一位"外星人"!另外,如果在"PASSWORD"模式中输入:"SAVAGEAPES",然后同时按着"X键+C键"来决定,之后再开始游戏,便会发现人物会变成一只"大熊人",十分有趣!

将背景变成"线框画面"

在游戏进行时,玩者首先按START键暂停,然后顺序输入:"←、←、→、→、←、→、←、→",之后再按START键返回游戏中。这时便会发现画面中的背景及建筑物全都变成了"线框画面"了。

练习 STAGE

在STAGE选择画面中,同按"R键+Z键",成功的话游戏便会自动进入到练习STGAGE中,当中由于完全没有行人及行驶中的车辆,帮此玩者可以随意四处走动,练习练习一番。

SS 超级机器人大战F~完结篇~ 秘

青岛 JACK

精神指令"梦"的特别使用方法

这个可是Bug的秘技,主要是可以令拥有精神指令——"梦"的机师(e.g:正树),能够无限使用别机师的精神指令。首先,选择使用"梦"这一精神指令,之后在选择机师时便选择一些载有2位以上机师的机械人(e.g:三一万能侠,超力万能侠等)。随意进入一位机师的精神画面。按L/R键便可以显示及使用其他机师(包括玩者没有选用出击的机师)的精神指令了,在使用时候请留意以下事项:

1. 当使用其他机师的精神指令时,如果该机师是出击中机师的话,则便会扣掉该机师的精神力。

2. 然而,如果该机师并非出击中(即玩者在出击画面没有选用他们),则不会扣掉该机 师的精神力,而且玩者更可以无限次使用该机师的精神指令了。

3. 能够使用精神指令的种类是有所限制,当中只能够使用一些属支援性质的精神指令,例如:"气和"、"根性"、"爱"、"激动"等。

SS VAMPIRE SAVIOR

青岛 JACK 秘

使用《VAMPIRE HUNTER》版的"PHOBOS"

玩者只需要在选人画面中，按着L键，来选用PHOBOS便可。至于两者的分别在于《VAMPIRE HUNTER》版的PHOBOS自动浮空之后，其浮空的时间之内并不能再加入任何指令，而在玩者放开↑键或其浮空地间过后，便会立即降下。相反，《VAMPIRE SAVIOR》版的PHOBOS则可以在其浮空时间中下降时，按2次↑键来使其再次浮空，直至该次的浮空时间完毕为止。

SS 信长之野望 将星录

石家庄 段健伟 秘

隐藏剧本

在剧本选择画面中，快速顺序输入以下指令："→、←、↑、↓、A、B、X、Y"。成功的话，剧本画面便立刻增加了一个隐藏剧本，是为："1582年6月，天下的继承者"。

SS 卒业Ⅲ～WEDDING BELL

石家庄 段健伟 秘

秘密姓名

在姓名登录画面中，输入：姓"そぎ"、名"ようつ"。当进入游戏之后，便立刻将其SAVE，然后返回标题画面中，按着L键来选择"づきから"。成功的话，便会进入TEST MODE"当中便有游戏中的MINI GAME予玩者自由参与。

SS 创造职业棒球会

昆明 吴兵 秘

观赏监督自我介绍、ENDING画面

在进入游戏标题画面前，会出现一个LET'S MAKE!!的LOGO。这时，玩者便要在短时间内顺序输入："X、Y、Z、X、Y、Z、A、B、L"。成功的话，便可以立刻欣赏到ENDING画面了。

另外，同样在"LET'S MAKE!!"的LOGO消失前，快速地顺序输入："X、X、X、Y、Y、Y、Z、Z、Z、A"。成功的话，游戏中所有的监督，便会一个个向玩者进入自我介绍。

SS 湾岸TRIAL LOVE

昆明 吴兵 秘

开始游戏之前，玩者是需要输入"あたのだ名"的时候，只需照着下表中所列出的姓名来输入，便会有不同的效果。

特殊姓名	效果
みでりがすき	游戏会由主角成功向"秋川录"表白之后开始(中学生编)
みきがすき	游戏会由主角成功向"星野未来"表白之后开始(中学生编)
れおりがすき	游戏会由主角成功向"冬木诗织"表白之后开始(中学生编)
みんあがすき	游戏会在高校生编中3位女角色登场的情况下开始。
だるまて	令所有对手的画速变得非常之最，玩者便可轻易取胜。

SS THE HOUSE OF THE DEAD

昆明 吴兵 秘

能源无限、自由选关

首先在标题画面中，输入：L、R、R、L、L、R"，之后便会有一下音效表示成功。跟着再进入"SATURN MODE"中，选择好人物之后，先按着"L键+R键"不放，再按START键决定便可以进入选关模式，而当中更有能源设定予玩者选择。

N64 AIR BOARDER 64

昆明 吴兵 秘

使用隐藏人物及滑板

玩者当完成以下所列的一项条件，便可获得一位隐藏人物，帮此只要达成四项条件，便可以使用四位隐藏人物了。

出现条件：

◆在"STREET WORK"模式里，玩者必须要在每一条赛道及各Level中均取得A级或以上的评价。

◆在" TIME ATTACK"模式里，玩者必须要在预定的时间内完成赛事。

◆在"COIN"模式中，玩者必须要在每一条赛道及各Level中均能够以"Perfect"来完成。

◆在"STREET WORK"模式里，玩者必须要在每一条赛道及各Leve均取得S级的评价。

隐藏滑板

在获得四位隐藏人物的情况下，当进入选择滑板画面时，顺序输入："(十字键)、↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、B、A"。成功的话，便会有四块新的滑板予玩者选择。它们各有不同的特殊效果，详情请参阅下表：

滑板名	特殊效果
IKA－CHU	2段跳
FATHER	减低从空中下降的速度
J－B	AB键同按便可使用"Turbo Jump"
J－ARM	增加可使用"Turbo"数量，但不能来作花式表演。

N·G ～幕末浪漫～月华之剑士

北京 孔军 秘

隐藏"GALLERY"模式

玩者要开启这隐藏模式之前，必须要达成以下所有条件：

◆使用全部角色来完成STORY MODE(ストーリーモード)

◆随意使用任何一名角色以LEVEL 2来完成SHORT MODE(ショートモード)

◆随意使用任何一名角色以LEVEL 1来完成SHORT MODE((ショートモード)

◆ 完成以上所有条件之后，首先选择进入OPTION中，然后将游标移到"DEMO VIEWER"那里，在3秒以内顺序输入以下指令，"C键×6，B键×3，C键×4"便可(此即使用隐藏人物一晓，武藏之指令)

N·G FEAL BOUT 饿狼传说～THE NEW COMERS～

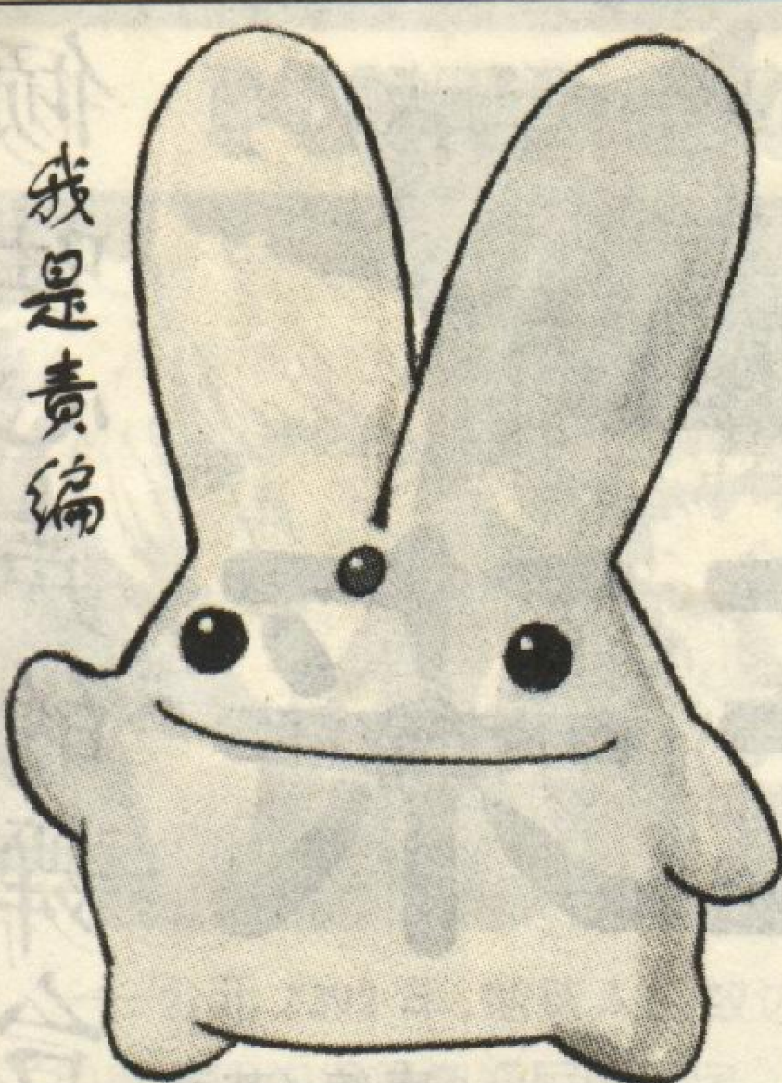
北京 孔军 秘

与隐藏人物——ALFRED对战

在72期中曾经为大家介绍过有关此游戏的街机版秘技。而今次在NEOGEO中，与隐藏人物——ALFRED对战法条件其实和街机版是一样的。以下便为大家再一次介绍有关条件：(必须达成以下全部2项条件才可)

◆不失一回合下完成游戏(每次均只用2 ROUNDS来击几对手)；

◆曾使用5次或以上："潜在能力"来FINISH对和OR曾使用7次或以上："超必杀技"来FINISH对手。



游戏心得

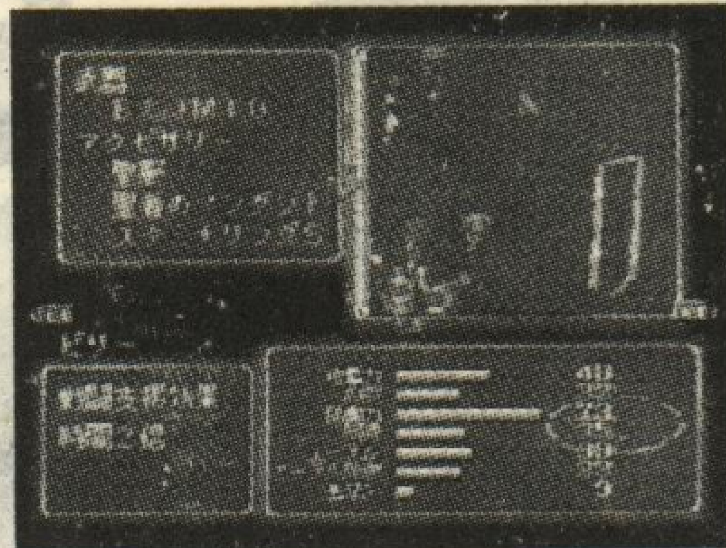
游戏中除了使用秘技或调金手指外，还有一些诀窍，为了让玩家们更快更好的进行游戏，所以我在这里透露一些攻关秘诀以及心得。

胜利赛马(PS)



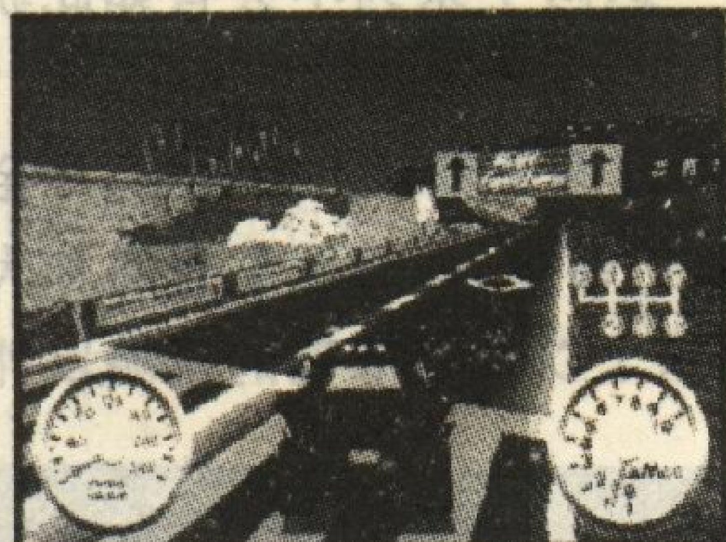
要想生下白色小马，必须在父母之间有一匹是芦毛，否则不可能有白色的小马出生。如果公马是芦毛母马是粟毛也有机会生下纯白的小马，但机率较低。

异度装甲(PS)



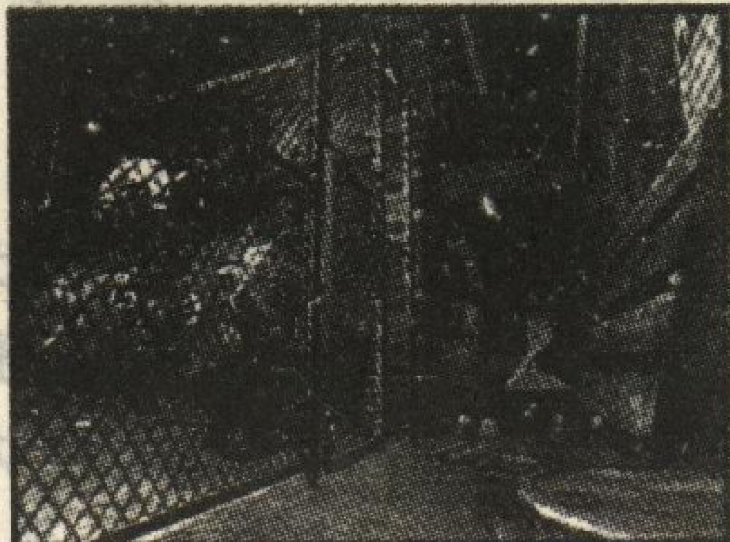
ビリ一初期装备的"圣者之饰物"是角色用的道具，但实际上在驾驶GEAR作战时也有非常棒的效果。在有效时进入作战，通常的3个回合会变成6回合，燃料回复会加倍。

Q版赛车3(PS)



隐藏场地：在SPELINT赛的8个赛道若都得到前3名以内，便可在WORLD GP赛出场了，如果在这时亦获得冠军，便可出现Q赛车在夜间街市行进的画面。

生化危机2(PS)



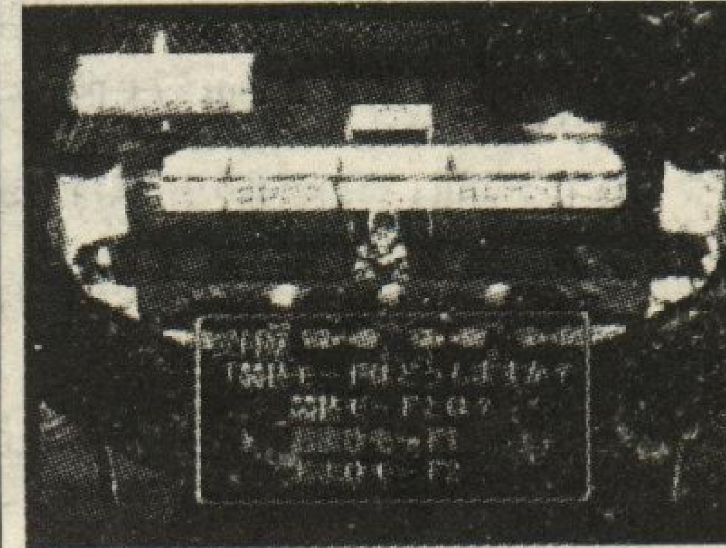
令丧尸出现：离开武器屋若前往蓝球场画面会在途中切换，丧尸们将铁网的门开启才能前进。但有时切换后丧尸不会出现。这时再切一次状态画面即可令丧尸出现。

GT赛车(PS)



购得大马力中古车：游戏开始后先不要去中古屋市场，经过一段时间后在考试期间再去中古屋，便有机会得到100万元以内的较优秀的中古车。这对游戏的进行十分有帮助。

异度装甲(PS)



进入对战模式的方法是在游戏中只要取得ユグドラシル空中移动的道具便可进入"Ⅲ世"，以飞行的状态开始进行游戏，这样便可以进入选入装甲进行对战类迷你游戏。

模拟棒球会(SS)



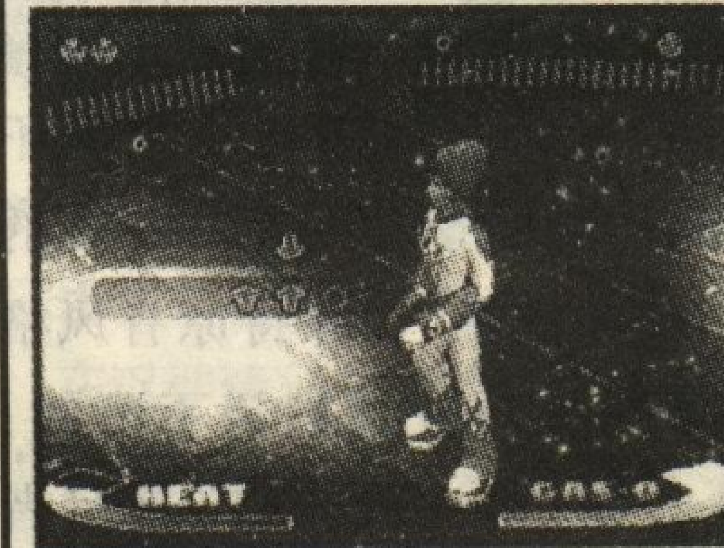
在游戏中经常会出现往年的著名选手重新登场的情况，只要在球员引进时注意将这些高等级的人材全部集中于自己的俱乐部中便可组成史上最强的网球队。

GT赛车(PS)



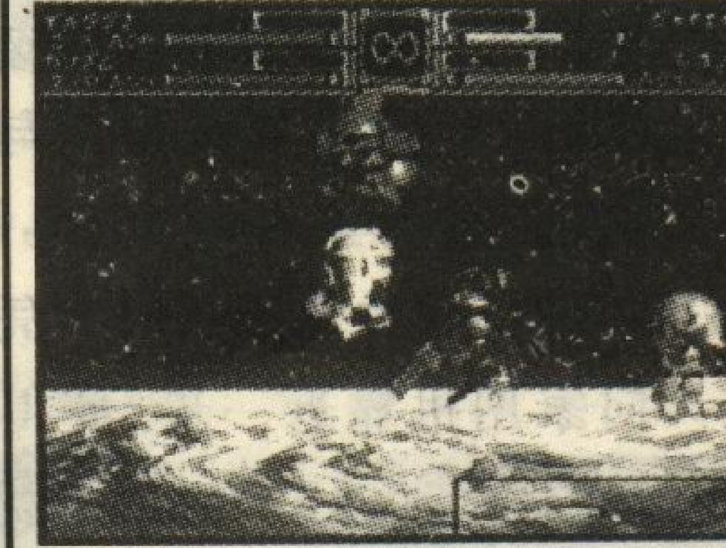
特别的车体：在国际A级测验中全部取得金杯，便可得到NISMO 400R型，这是有423马力的超级赛车。在普通对战时可以参加，便可轻易的战胜其他赛车高手。

BUST A MOVE(PS)



这款ENIX推出的另类游戏获得高分法是在同时出现两个或四个不同的复杂指令时，一直保持着执行下方的指令，便可以得到较高的点数。在游戏中是颇为有效的方法。

SD高达战史(SS)



签特定名得到特定能力：只要在战斗地图画面时按A键，然后为喜欢的部队签入"オユウ・ホセイ"、"B・ジョーカー"等名字即可令这些单位获得特定的能力。

GT赛车(PS)



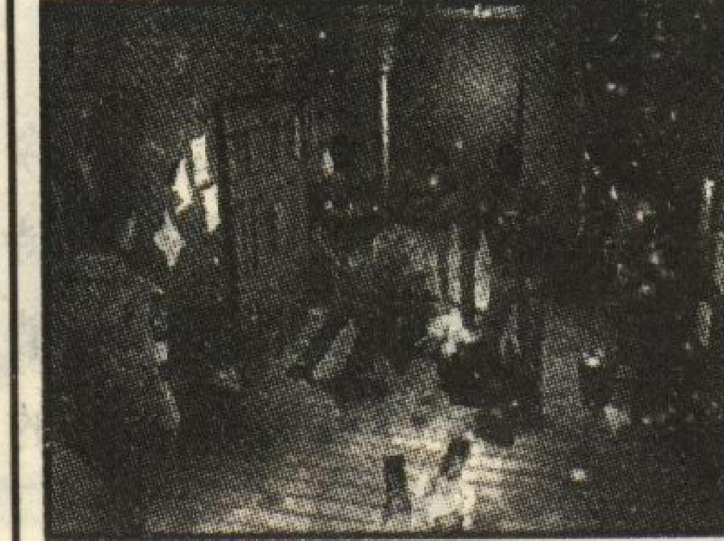
首先准备一辆自己喜欢色彩的车体的色彩DATA与设定DATA，然后将要变色的车装备上与甲车相同的组件并进入比赛，这时只要读取设定DATA，乙车便可变成甲车的颜色。

异度装甲(PS)



打倒ハマ时会得到名叫"バイヤーのあかし"的道具，只要装备上它去作战，得到宝物的确率会上升。如果在此种状态下去サントマンス岛，与龙作战，便可得到最强的武器。

生化危机2(PS)

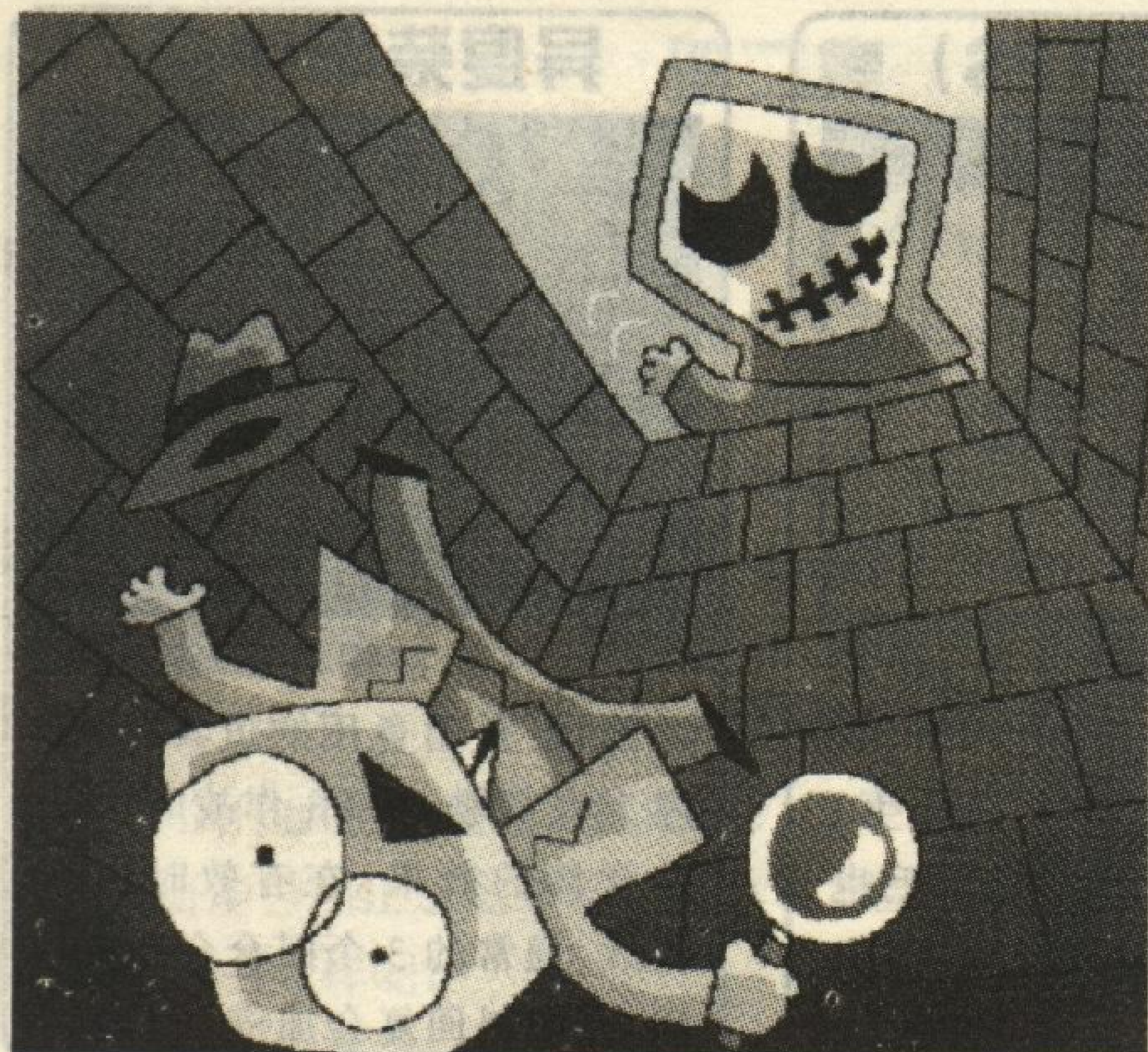


瞄准敌人攻击：用L1键是无法瞄准背冲着自己的敌人，但当用R1举枪后再与L1切换，就可以重新瞄准了。这一方法在游戏初期敌人数量出现较低时非常有用。

天诛(PS)



忍者起舞：从游戏开始时到角色选择的画面，随后不动任何键耐心的等待2、3分钟左右，便可以见到两名主要角色力丸和彩女在灯光照射下的优美舞姿。



编读往来

交流感情的园地

倾吐心声的舞台

责编/若雨

今年的夏天可谓"热"得不能再"热"了,四年一届的世界杯使得全世界数亿球迷欢呼不已,(当然也包括本刊的几位编辑);由附带《FFⅧ》体验版的《武藏传》和ENIX的力作《星之海洋》领队将再掀业界热卖狂潮;补充了新同伴的"电子游戏与电脑游戏"会以更快的速度,更好的质量向广大读者展现更趋完美的游戏世界……

不过在这火热的夏天,于SS上带有双重终结含义的《梦幻模拟战V》也为我们送来一丝寒气。被称为次世代的SS将于今年褪去其已经伤痕累累的光环,取而代之的是暂称为"梦幻阵容"的新一代主机。在我们希望"梦幻阵容"能实现SEGA多年以来企图称雄家用机领域的梦想的同时,也意识到她将遭遇的首个劲敌就是基本与其同时发售的号称全球将销售600万份的《FFⅧ》!不知是新主机能带动业界的新一轮竞争呢?还是优秀软件依然左右着市场的发展?我们在今冬拭目以待。

●《电子游戏最新指南与攻略3》与前两部书相比更为不凡,"指南"栏目虽有减少,但每部作品均为将要于近期发售的GAME,使得我挑选购买时有凭有据;热斗出招"在保持原有风格上又向家用机靠近一步,使得不少家用机对战迷们乐不可知;"完全攻略"部分更为精采,尤其是力邀《樱大战》攻略撰写者AKIRA再度出手,使得《樱大战2》的攻略读起来让人觉得仿佛与前作紧紧相连。希望贵刊能再接再励,以《电子游戏最新指南与攻略3》为起点向新的高峰冲击!

北京　仇新峰

▲《电子游戏最新指南与攻略3》登场之后,广大读者反映强烈,这是朋友们的支持使我们非常感动。当然本书的成功也必须感谢众多朋友的帮助,其中AKIRA先生功不可没。我们将以朋友们的支持为动力,继续为广大热心读者服务。

●生日快乐!我是贵刊的老读者了,自从1996年7月至今我一直关注着你们的发展。在此寄上一张生日卡,祝贵刊能保持这种(国内)无人能及的速度,以第一时间为我们带来最新的消息和攻略,并一如继往的为大家展示GAME及与GAME有关的精彩世界。

天津　万福

▲感谢这位许多没有与我们联系的老朋友的祝福,同时也感谢那些寄来贺卡打来电话以及一直支持本刊的热心读者!两年来风风雨雨我们一同走过,没有读者们的认可和鼓励就不会有今天的"电子游戏与电脑游戏";没有读者们的批评与建议就不会有这么多优秀的栏目;没有读者们的帮助支持"最新指南与攻略"及"典藏本"这两个系列不会有如此骄人的成绩……

回首往事展望未来,本刊将依然遵循读者至上的准则,尽全力以第一时间和最好的质量为读者们奉献,而且我们也将加大加快多元化的改进速度,使得本刊除了以快速准确的攻略以外还能在其它方面给予读者帮助。

●最近的几期期刊中,偶尔发现有新面孔的闪入,不知是何方高人又加盟贵刊中?

另外,希望你们能使过去一些得到广大读者热烈好评的栏目得以扩充,这样才能够抓住读者们的心。最后祝贵刊能够欣欣向荣,多制作些我们喜欢的攻略。

四川　何山岩

▲期刊要进行多元化的发展,并且还要保持过去的风格,"最新指南与攻略"必须紧扣业界最新的作品,以最短的时间将完整的攻略呈现给广大读者,这没有众多的人手仿佛是干不过来的吧?社内是有新同伴加入,但是正处于"安装调试"阶段,待正式加盟后他们会出来和广大读者们见面的。

通过朋友们的来信,我们也了解到了大家对期刊中一些栏目的看法,考虑到了多方面的因素,经过多次商讨本刊现将一些栏目进行调整,如果有更好的建议及看法希望能尽快写信告之,多谢。

●《电子游戏最新指南与攻略3》内容极为充实,让我很是满意,不知贵刊的《电子游戏最新指南与攻略4》何时能登场献艺?(不知我是否太贪心了,已经疲惫不堪的编辑们看完此信后是否会大声叫苦呢?)

湖南　安适

▲"苦呀!……",开个玩笑,再苦再累能得到广大读者们的认可我们也就心满意足了。《电子游戏最新指南与攻略4》已经进入到了日程表中,具体登场时间目前还不能披露,因为在《电子游戏最新指南与攻略4》前面还有任务。那会是什么呢?告诉大家,其中之一是《电子游戏最新指南与攻略4》的补充本,因为在"最新指南与攻略4"的准备中我们安排的攻略极多,但是因为搭配关系(SS与PS游戏比例要差不多,以免引起……)使得许多攻略最终没有出现,所以为了全面为朋友们展现3、4、5月份优秀作品的风采,我们制作了此书。在本刊与朋友们见面时,此书可能已经下厂印刷了,本书相信也会得到广大读者们的好评。

名作大家谈

良辰美景奈何天
——论《生化危机 2》

其实并不是奈何天，只是可惜它太短了。

相信许多人都有同我一样的感觉，一个好的游戏，都会嫌它太短了，哪怕是《最终幻想 7》这样的 RPG，《生化危机 2》也一样，打穿四遍仍觉得不过瘾，于是乎，隐藏人物、隐藏武器、隐藏服装、诱惑你一遍又一遍地继续着。

游戏画面，这点我相信我不用多说，盲人在黑夜里也应该一目了然，我所谓的"良辰美景"也就是指这个，我始终认为一个游戏第一要素应该是画面，就如同相亲时第一印象是漂不漂亮，其次才是其它如内涵、风度，而 SQUARE、CAPCOM、NAMCO 这种大公司做出来的 CG 不由得你不赞叹它的精美、逼真，暂且不提《魂之利刃》的片头(再提有人耳朵里的茧可以去孵蚕)，去看看《铁拳 3》雷武龙的头发，《寄生前夜》中的老鼠吧！(顺便提一句，我妈已经对老鼠打一针后会变成那个样子坚信不移了)除了 CG 外，背景的光影处理如角落里的垃圾桶，等也让人觉得它就是真的，画面的真实度影响到游戏的真实度，而游戏的真实度又直接影响到玩者的投入度。

说完画面说说音质吧！无论是怪兽破窗而入的砰然巨响还是你踩在碎玻璃上沙沙的声音，都让你觉得配音的真实，另外判断有无敌人，是何种类也可根据是僵尸的哼哼呢，还是野狗的嗒嗒来决定。

音乐方面不可不提的是爆破前的那一段，清脆动人的女音，警报声配上紧张的音乐，使你不由自主地心跳加快、精神高度集中。

除此之外，情节的优秀和紧凑，两种难易度，两位主人公的设定，优秀的手感都是《生化危机 2》成功的地方，当然，有成功的地方，必然有不足的地方，首先是流程太短，与一代相比，没有什么变化，仍然是大房子——小房子——研究所。其次怪兽设计过于单一，只有那么几种，僵尸虽有男女之分但一样呆若木鸡，小狗狗也是一代的模样。再次是整个游戏实在太过简单，一代中至少有一幅图中的怪怪符号让我琢磨了半天，二代中几乎没有谜题了，只要拿着钥匙一个个开门就是了，这使得完成游戏后的成功感丧失了不少。

总体来说，这款游戏仍属于精品，至于一些细节上的问题，希望到了三代中能加以改进。

广东　冯暮雪

透过《生化危机 2》看《寄生前夜》

也许是故意避开《生化危机 2》的强劲销售势头或是别的原因，这款号称集结了 SQUARE 美日各路顶尖制作好手的《寄生前夜》(以下简称《寄》)终于发售了。

随着年初又一轮《生》风的刮起，各厂商都纷纷推出了 AVG，但其中的质量良莠不齐，而《寄》是唯一能在《生 2》的阴影下挺得起腰的，但《寄》虽说是 RPG，从游戏的风格上看，史氏此次也是极力向《生》靠拢的，(说穿了是叫"抄袭")因此回归于 A·RPG + AVG 比较贴切。

《寄》秉乘了史氏的一向风格，在片头和游戏过程中插入的 CG 中下了一番功夫，但却比《生 2》差了一大截，(也许是 CAPCOM 在人物表情、气氛的营造方面更胜一筹吧！《寄》的片头颇具水准，但人物表情呆滞，少了《生 2》的那份传神的灵气，更感觉不到什么恐怖气氛，(记得以前有人说过什么"高手永远有高手的风范，不是等闲之辈能够学得了的"之类的话现在也在 SQUARE 与 CAPCOM 之间应了验)但本人对史克威尔的印象不坏，颇为失望地忍耐地开始游戏，希望能找到一丝安慰，可是这时我才发现《寄》是一个彻头彻底的大兴货，人物的轮廓粗糙得让人怀疑是土星版的《生化危机》，行动也十分难看，即使加速走也像《生 2》中的中毒或受重伤的状态，这也使游戏的流畅性受到了影响。由于《寄》的敌人是随机出现的，感觉不到《生》中与敌人周旋时的紧张感。开门时也是眼前一黑便到达了。而《生》却能很好地利用 CD－ROM 读盘慢的缺点，变废为宝，先是那令人颤粟的开门声，接下来迎接你的可能是黑洞洞的枪口或是丧尸的"死亡之吻"，害得笔者每进一间屋子都先狂射一通，定睛一看没事才肯作罢。《生 2》中警察局里的吊扇，墙上的海报，《生》一代小组成员"全家福"等等无处不显示出设计者们的制作热情，他们严谨的工作态度和敬业的精神让我深受感动。而《寄》的设计者的粗心让人笑掉大牙，细心的玩家可发现一些房间里的镜子反映出了摆在旁边的柜子，但当把柜子打开时，镜中的柜子仍是原样……真乃是"相映成趣"。

平心而论，《寄》还是比较成功的：由于采用了热销的小说为蓝本，始终围绕着线粒体这一主题的剧情跌荡起伏，引人入胜，这也为销量上加上了一个至关重要的砝码。做为《寄》的又一"杀手锏"的战斗系统方面，再次显露出了史氏应有的王者之气和在 RPG 方面的顶尖实力，(好怀念超任时代的那个"阿史")看来史氏走出了加入次世代以来饱受的"画面一流，游戏性二流"的恶评。游戏采用的是 TAB 即时战斗系统，因此战斗场面异常紧张、激烈，但失之东桑，收之南隅，为了配合此种系统而采用俯视的模式，使得异化的各种生物敌人略显小了些，失去了应有的震憾力和恐怖气氛，而因使用的武器攻击范围的不同而异的行动方式，要考虑到敌我距离，攻击次序，占据有位置躲避敌人攻击等，颇有战略色彩，令人经常忙得手忙脚乱，只有冷静思考，纯熟操纵才能取得成功。衷心希望在最终幻想Ⅷ中使用该系统，或者是

更过瘾的系统。(虽说有 A·RPG 的味道。)

最后祝愿 SQUARE 通过这次全新的尝试,取之精华,弃其糟粕,为我等痴心的 GAME 迷们奉献出更多更出色的作品!

广西 王肖珂

即将成为经典的经典
——评《Xenogears》

因为对于"地雷战"(指随机步数遇敌)式的 RPG 已经十分厌倦,所以在听说《Xenogears》也是这么一款作品时,笔者毫不犹豫的选择了放弃,尽管它是史克威尔的作品,尽管它在日本新作期待排行榜上有着不错的表现。

然而由于一个偶然的机会,笔者看到了《Xenogears》的 OPENING,发现它竟是由 ANIMATION + CG 构成,这在史克威尔的作品中实在少见,看着一款喜爱的日式唯美人物造型与充满神秘感的 GAME 笔者动摇了,最终,还是心甘情愿的隐入了史克威尔精心设置的"雷区"。

对于《Xenogears》,还是先谈一下它的画面。在此之前,PS 上还没有一部完全 3D 的 RPG(因为《FF7》在地图移动等画面仍是传统的 2D,要将其排除),此番《Xenogears》不但秉乘史克威尔一贯细腻,优美的作风,同时还填补了这一空白:可随时 360°转动视角,各种景物,地形均由多边形构成,令人感到新鲜,而且画面干净利索,毫不拖泥带水,与《前线任务 2》相比,的确是有了很大的进步。游戏中穿插了许多 ANIMATION,水平不俗,可惜笔者至今不知作画监督是哪位高人。另外,ENDING 中那首动听的歌曲与精美的画面给人一种很大的爆机成就感。

再要说的是战斗系统。史克威尔再次在本作中令"必杀技"系统复活。与《FF7》不同,《Xenogears》中的必杀技是通过不同的按键组合发动的,并且味方角色在悟得必杀技后可在战斗中随时使出(当然是在 AP 值允许范围内),这样一来,无形中减少了随机战斗的枯燥感。而且必杀技不但名称复杂,种类繁多,有些不颇眼熟;シタン的"飞×"与桔×京的那招"燕返"相似;エリィ的一招又仿佛是夏×特的"突进喷泉"再现……

此外,味方角色若在战斗中积累了一定的 AP 值,即可通过"连杀"指令将不同的必杀技连成一体,一气呵出(笔者以为这是本作中最吸引人的一点)。当然,这招对 BOSS 时很有效,但对那些 HP 只有几十几百的杂兵大打出手的话,似乎有点那个……还有一点笔者想特别提出,由于《Xenogears》在战斗时的行动顺序由敌味方的素早值来决定,素早值高的角色可抢先行动甚至连续行动(比如说 BOSS……),而味方角色的素早值是固定不变的,不因升级而提高,所以笔者奉劝诸位在对 BOSS 时让素早值高的伸间上阵,否则……

进入次世代后,史克威尔通过运用电影手法表现剧情的倾向更加明显,之前有过许多尝试,但玩过《Xenogears》后笔者产生了一种观看好莱坞大片的感觉:多处的分镜,频繁的蒙太奇,其中典型包括 DISC2 中男女主人公的回忆前世与内心独白,以及不同人物接续剧情的白描,所有的这些有着与另一类 RPG 越来越明显的区别。留给笔者深刻印象的是回忆五百年前大战时的 CG。为了明显体现时间概念,史克威尔竟刻意模仿黑白默片,以致于这 CG 无色无声,不过的确很有表现力。这时的笔者对史克威尔的创意佩服到了极点。

所以说《Xenogears》在各方面都是很优秀的。

但是再优秀的作品也一样避免不了缺点。比如说每次进入退出菜单时都要 LOADING,而且颇需时间,象是专为考验大家耐心所设;人物设定很华丽是没错,不过表情实在太少,敌味方角色总是以一成不变的呆板面对不同的故事环境,竟是反映不出内心感情,这时笔者最不满的地方;另外,本作相当一部分剧情是通过对话交待的,对于不懂日文的玩家来说频频面对一堆堆"あいうえお"的确是一件不幸的事。

总的来说,《Xenogears》是一款不可多得的作品,而且必将成为一种经典,如果是 RPG 爱好者或是史克威尔 FANS 的话,这部作品是不容错过的。

评分:剧情:5 画面:4.6 系统:4.2
音乐:5 人物:4.4 平均:4.64 西安 宠睿

异度装甲

在之前的一片指责声中,这个游戏说明了一切——不需要大量的宣传,不需要靠吃以前的老本,即使完全凭软件实力,SQUARE 也是当之无愧的 RPG 巨匠。虽然由于宣传不够,玩家对《异》并没抱有太高的期待度,但精品就是精品,迟早会脱颖而出的。

先说说系统。可能是针对 SS 上《GRANDIA》的过分吹嘘而使得 SQUARE 阴推出这款游戏的吧——不管是否真的如此,总之《异》与《GRANDIA》有许多接近的地方。最明显的就是 360 度的旋转视角的 3D 地图了,从 3D 画面上看两者的水准不相上下,虽然 PS 的 3D 机能高超,但毕竟《GRANDIA》是经数年充分酝酿的作品。不过在《GRANDIA》中,全方位视角仅是一种"让玩家享受找隐藏宝物乐趣"的设计,而《异》中除了这种功能外还是叙述剧情的工具,《异》中大量运用诸如了多角度特写,镜头远近转换等电影手法,而这些手法都是利用全方位视角来实现的。

除了视角,《异》还很有一些值得称道的系统设计。如必杀技输入和连杀,这又是一项创举,使得玩家能痛快淋漓领略乱舞技带来的快感;还有人和田 GEAR 结合的双重作战,也使游戏性有了很大的提高。

《异》的剧情也是精心安排的,刚开始虽然有些落入俗套:又是失去记忆的少年,受到莫名奇妙的袭击……但到后来就完全不一样了,剧情极其紧凑,几乎没有冷场;无论是男女主角超越生死和轮回的恋情,还是全星球生物悲剧的命运,抑或是从天上地下到海底的宏大舞台,都深深地吸引着玩家。曲折动人之处完全不同于某些"公式"的 RPG:主角闲极无聊,出发冒险,到达 A 村,帮助村人打退恶魔,然后再去 B 村……居然还有人说这种 RPG"剧情生动感人",真不知道他们是怎么想的。

当然,《异》最大的优势,同时也是 SQUARE 陋最大的本领——就是出色的画面和音乐。游戏中有大量的动画,这是手绘和 CG 处理招结合的产物,其水准之高令人目瞪口呆,那并不是"达到"了商业 TV 动画水平,而是有了很大的超越,足以让最挑剔的批评家也无话可说。音乐也是相当动听,时而紧张激烈,时而婉转温柔,时而阴森恐怖,但都能充分衬托出游戏气氛,令人更好地领略游戏剧情说要表达的情感。

若说游戏中的不足,主要就是在特写和拉近中,角色的"马赛克"明显。但这也是不可避免的,除非用 3D 人物造型。也许 SQUARE 在下次能推出真正全 3D 的 RPG?

总之,《异》以其适中的难度,新颖的系统,华丽的画面,动人的剧情,细腻的音乐,成为一款不可多得的优秀 RPG。

A. gage

邮购信息



《电子游戏典藏本》

一本真正全面介绍电玩文化的书籍！

她可以勾起你甜蜜的回忆带给你美好的憧憬！

邮购价格：25元



《电子游戏技巧(2)
~最新指南与攻略》

本书将以最快的速度为读者介绍游戏业界的最新动态！208页内文的超大容量向读者奉献出一系列经典名作的详细攻略！绝对一流的质量成为闯关族过关斩将的无上至宝！

邮购价格：22元



《现代电子技术
~97年下半年合订本》

汇集97年下半年六期杂志中的所有精采内容，并附有下半年的刊标。大16开本，印刷精美，颇具收藏价值。

邮购价格：28元



《现代电子技术
~97年上半年合订本》

汇集97年上半年六期杂志中的所有精采内容，并附有上半年的刊标。基本上记录了本刊风格的转变，意义深远。

邮购价格：28元



《电子游戏与电脑游戏'96典藏本》

这是本编辑部所编辑的第一本电玩类书籍，比较完整的介绍了1996年电玩业界的动态以及多部著名游戏的攻略。

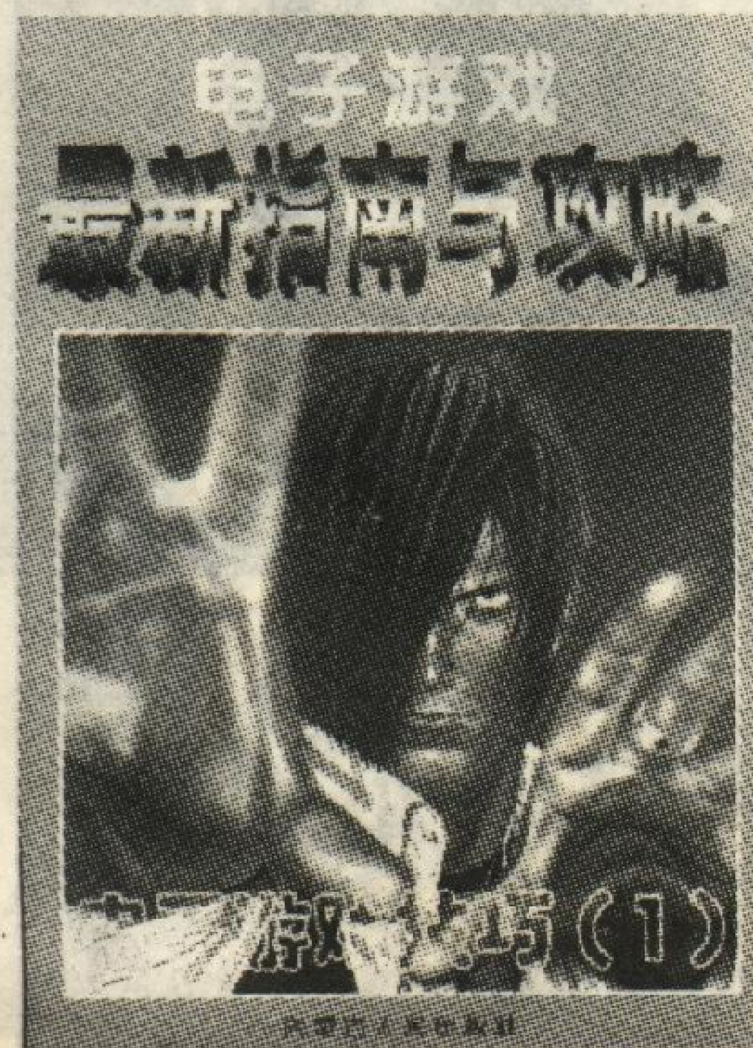
邮购价格：22元



《秘技宝典·续》

本书集资料性、工具性、实用性、娱乐性于一身，除收录最新游戏秘技外，对每款作品均有简洁明快的叙述及评价，对于游戏界业内人士与普通玩家，均有阅读、参考并加以收藏的价值。

邮购价格：18元



《电子游戏技巧(1)
~电子游戏最新指南与攻略》

"指南"会对最新电子游戏的内容及系统作全方位的立体介绍，并附有编者的评价。"攻略"亦以多、新、全、快为宗旨，覆盖面广，详尽充实。

邮购价格：22元

邮购办法

①邮购地址：西安市雁塔路南段11号 发行部(收) 邮编：710054

②注明邮购册数，字迹清晰工整。

以上书目免收邮费，因数量有限，欲购从速！！

《96年下半年合订本》

于5月25日隆重上市

《电子游戏与电脑游戏》自诞生以来受到社会各界广大玩友的热情支持,这其中既有一直关注它成长发展的老读者,又有最近才对它情有独钟的新朋友。近日来,编辑部不断收到读者的来信反映已无法买到1996年7月至12月的各期杂志,针对这种情况本编辑部特决定推出《'96年合订本》。

《合订本》汇集了96年本杂志的所有内容,大16开本,480页。封面封底经过重新设计,非常精美。

物超所值
永久珍藏

定价
28元

欢迎邮购
免收邮费

邮购地址

西安市雁塔路南段11号
发行部 收 邮编:710054















“街头霸[illegible]”看来将永无[illegible]境，正当人们[illegible]《街头霸王[illegible]颇为不满的[illegible]CAPCOM公司宣布即将推出[illegible]街头霸王ZERO 3》。该作总共[illegible]有23人登场，其中更包括了久违[illegible]本田、布兰卡、巴洛克和嘉美。



STREET FIGHTER ZERO 3

街头霸王





机种：ARC
类型：对战 ACT
厂商：CAPCOM

CAMMY



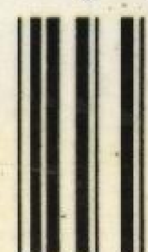


BAL ROG



ISSN 1004-373X





9 771006 865009 7 >

■ 统一刊号：ISSN 1004-373X / CN 61-1224/TN ■ 定价：6.50元